PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE! 3CD PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

**TOMB RAIDER** **FIGHTING FORCE**

# CD-ACTION®

Numer 04/2002 (72) Kwiecień 2002 Cena 19 zł 99 gr w tym VAT 7% INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

## Monster Inc.

## Frank Herbert's Dune

## Star Wars: Starfighter






Nr 72 • Kwiecień 2002 • 19,99 ZŁ







# 6 LAT RAZEM



www.cdaction.com.pl

# CZEKASZ NA NAPRAWDĘ

*Twoja armia może się składać z wyszkolonych wojowników, przerażających bestii oraz potężnych magów, których możesz rekrutować w Wieżach Magów.*

*Potwory, takie jak Złoty Golem, są strażnikami ważnych punktów na mapie. Aby dostać się do nich, będziesz musiał stoczyć ciężkie boje!*

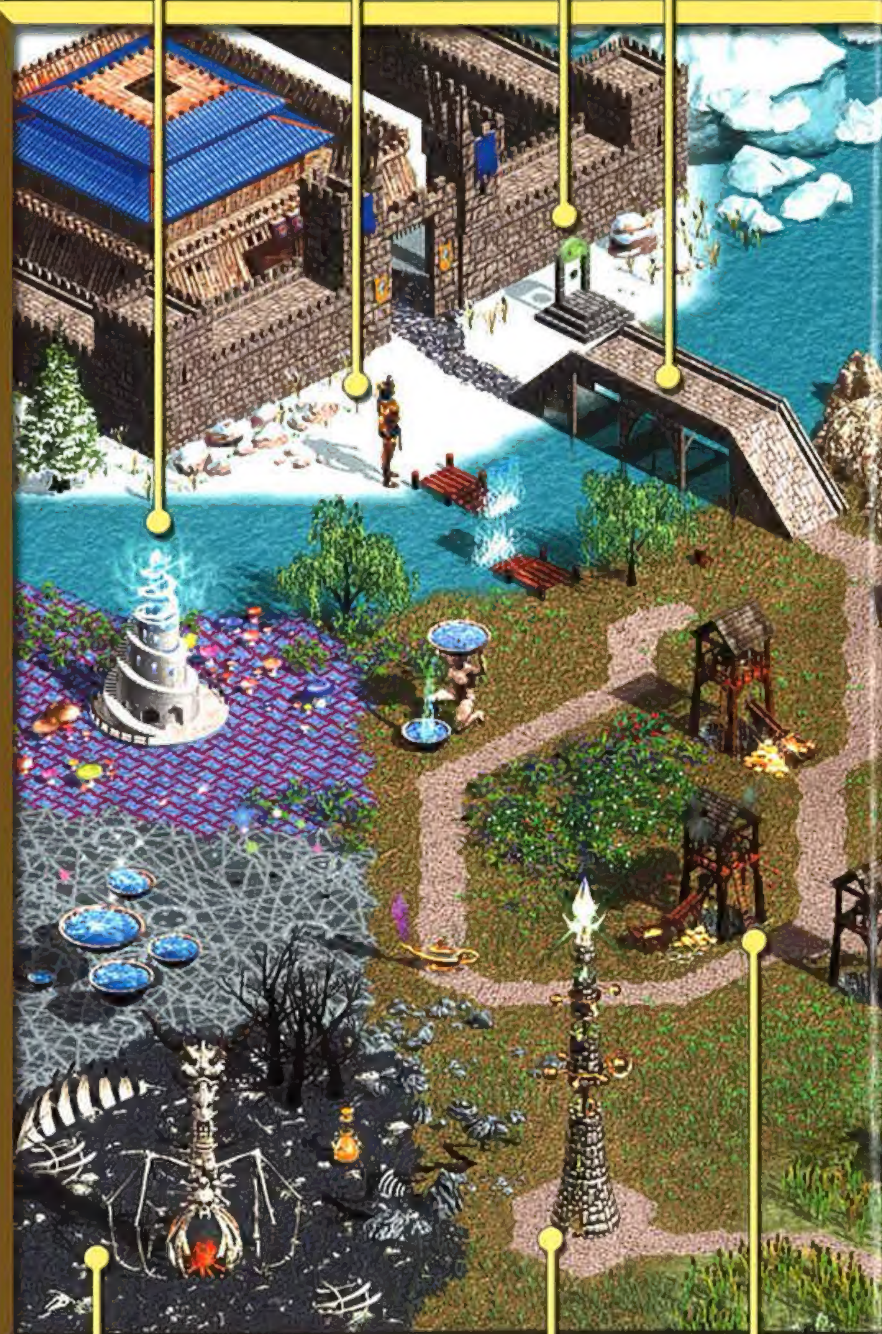
*Potężne mury ułatwią Ci obronę w obleganym zamku.*

*Teraz Twoje armie mogą przeprawiać się przez rzeki dzięki mostom.*

## HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

**Heroes of Might and Magic® IV to coś więcej niż kontynuacja kultowej gry strategicznej. To wielkie wydarzenie dla wszystkich graczy z całego świata! Ten wyjątkowy moment zbliża się wielkimi krokami również i do nas. Najnowsza część strategii wszech czasów – Heroes of Might and Magic® IV – pojawi się w Polsce już na przełomie marca i kwietnia, czyli w tym samym czasie co na Zachodzie!**

**Heroes of Might and Magic® IV będzie unikalnym połączeniem nowych i znanych z poprzednich części rozwiązań. Całkowicie nowy „silnik" pozwalający na wyświetlenie oszałamiającej grafiki, nowy system magii, nowe kampanie, profesje bohaterów, czary, potwory i miasta, to tylko wierzchołek góry lodowej! Heroes™ IV to przede wszystkim wyjątkowo wciągająca strategia przesycona niezwykłym, magicznym klimatem. To ekscytująca eksploracja tajemniczych zakątków ogromnego świata pełnego tajemnic i niezwykłych przygód. Heroes™ IV to również unikalne połączenie najlepszych elementów RPG i przygodówki z grą strategiczną. Są to cechy, za które seria Heroes™ jest uwielbiana przez 4,5 miliona fanów na całym świecie! Już wkrótce pojawi się najnowsza, czwarta część tej fantastycznej sagi. Nie pomiń tego wydarzenia!**



Już 13 marca do sprzedaży trafi nowa seria eXtra Gra Wielkie Hity. W pierwszym numerze znajdzie się:

**HEROES OF MIGHT & MAGIC® III WRAZ Z DODATKIEM ARMAGEDDON'S BLADE ZA 26.99 PLN!**

Szukaj w punktach sprzedaży prasy! Więcej informacji na stronie **www.extragra.com**

*Twoi bohaterowie mogą nauczyć się zaklęć z pięciu szkół magii (każda z pięcioma stopniami wtajemniczenia), odwiedzając m.in. Świątynię Śmierci.*

*Odwiedzaj wszystkie nietypowe miejsca na mapie. Dostaniesz w nich do wykonania misje specjalne, a za ich wypełnienie, wyjątkowe magiczne przedmioty.*

*Kopalnie to źródło surowców niezbędnych dla rozwoju Twego państwa. Mogą znajdować się w jednej z trzech postaci: niezagospodarowane złoża, działające lub opuszczone kopalnie.*

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info

3DO™

NEW WORLD COMPUTING

Gra Polecana Przez: wp.pl gry.wp.pl

# WIELKIE WYDARZENIE?

*Wyrocznie to miejsca, które pozwolą Ci odnaleźć ukryte skarby lub potężne artefakty.*

*Ufortyfikowane warownie zapobiegną przedostaniu się wrogich jednostek pod Twój zamek.*

*Magiczne przedmioty jak np. Szafir Zdrowia zwiększą Twoje umiejętności. Dzięki nim Twój bohater stanie się potężnym wojownikiem.*

- Po raz pierwszy Twój bohater nie tylko dowodzi jednostkami, ale również wykorzystuje swoje umiejętności w walce z innymi bestiami.
- Zupełnie nowy sposób przedstawiania akcji, umożliwiający wyświetlanie efektów specjalnych w rozdzielczości do 1280x1024!
- Całkowicie nowy, rozbudowany edytor map, dzięki któremu możesz z łatwością tworzyć własne scenariusze i wymieniać się nimi z przyjaciółmi
- Ponad 140 godzin rozgrywki. Nowe, szczegółowo opracowane scenariusze oraz 7 olbrzymich kampanii w świecie Mocy i Magii.
- 11 startowych klas bohaterów i 37 profesji zaawansowanych, pozwalających w dowolny sposób rozszerzyć zdolności Twojego bohatera.
- Możliwość wyboru określonej profesji dla każdego członka Twojej armii!
- Całkowicie nowy, rozbudowany system magii - 5 nowych szkół, każda z pięcioma poziomami wtajemniczenia
- Ponad 60 różnych rodzajów istot - od przerażających bestii jak hydry czy trolle po szlachetnych wojowników, rycerzy i magów.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Tylko w Polsce gra **Heroes™ of Might & Magic® IV** będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD, obie gry w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

**W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!**



*Część bestii, jak np. Czarne Smoki, prowadzi wędrowny tryb życia. Można je spotkać w różnych częściach świata Mocy i Magii.*

*Jeśli zabraknie Ci środków do rozwoju miast powinieneś wybrać się na poszukiwania Generatora Surowców. Znajdziesz w nim niewielkie ilości złota oraz niezbędne surowce.*

*Wędrowni kupcy zaopatrzą Cię w lecznicze i magiczne napoje.*

*Jeśli Twój skarbiec świeci pustkami, powinieneś wyruszyć na poszukiwania legendarnej Zatoki Piratów. Możesz tam znaleźć góry złota! Pamiętaj jednak, że piraci nie oddadzą go tak łatwo.*

# W SPRZEDAŻY OD 28 MARCA!

**Więcej informacji o Heroes of Might & Magic® IV znajdziesz na stronie http://heroes.cdprojekt.com**

# Srebrne wesele

*No... niekoniecznie. 25 numerów CDA dawno już za nami, a do 25 lat istnienia na rynku jeszcze nam troszkę brakuje. Ściślej: 19 lat. Dziś bowiem mija równo 6 lat od momentu, gdy w kioskach pojawiło się nowe wówczas czasopismo z jednym CD w plastykowej kopercie, przyklejonej do okładki chyba za pomocą butaprenu. Aż się wierzyć nie chce, że już przez 72 miesiące pomagamy Wam wybrać z tysięcy gier te, w które warto zagrać, że informujemy Was, co nowego w tym światku, że bawiąc uczymy i ucząc bawimy. Sześć lat. To dużo i mało jednocześnie. Tym niemniej będziemy czynić starania, by do cyferki 6 dopisać... zero. 60 lat - no, w tym wieku można już - od biedy - spoważnieć. Wszelako zanim nam stuknie szósty krzyżyk, zamierzamy być tacy jak zawsze - na luzie i bez przesadnej powagi. Bo gry komputerowe to biznes - ale przede wszystkim show-biznes. A show must go on! (Że o biznesie nie wspomnę.)*

*A skoro show musi trwać, a życie iść naprzód, warto pomówić o innej srebrnej sprawie. Srebrnej rewolucji. Z tą rewolucją to w ogóle nieco inna sprawa niż zwykle. Bo wiecie - z rewolucjami w pismach o grach (acz nie tylko...) bywało dotąd tak, że najpierw się ogłasza, iż już wkrótce, już zaraz COŚ się zmieni - i to będzie szok, wstrząs, nowa jakość, odlot oraz w ogóle, że czytelnicy zbledną, a konkurencja się potnie. Po czym, gdy już atmosferę odpowiednio podgrzano, pojawiał się wyczekiwany "rewolucyjny" numer pisma... No i OK, jakieś tam zmiany były - niekiedy duże, niekiedy małe. Po czym wszystko toczyło się spokojnie - aż do kolejnej rewolucji.*



Z tego wszystkiego odbiło nam palma!

*CDA zrywa z tym standardem. Oto wszem i wobec ogłaszamy PERMANENTNĄ, NIEUSTANNĄ rewolucję (może być srebrna, a nawet wolframowa - nazwa nie jest ważna!) w CDA. Wiecie, na czym to będzie polegało? Otóż tu, z tego miejsca możemy Wam obiecać, że każdy kolejny numer CDA będzie Was czym zaskakiwał.*

*Nigdy nie będziecie do końca pewni, jak będzie wyglądał kolejny CDA i co tym razem wprowadzi Was w osłupienie.*

*Żeby uspokoić tych, którzy nie lubią zmian - nie zmieniamy formuły, nie zmieniamy treści, nie zmieniamy formatu, papieru czy grubej okładki, nadal będą pisali ci sami ludzie - i tak jak do tego przywykliście. Tym niemniej kupując CDA, dość często będziecie wytrzeszczali oczy - z tej czy innej przyczyny. To macie jak w banku.*

*A teraz jeszcze kilka słów o zawartości tego numeru. Piąte urodziny fetowaliśmy hucznie i długo - dla odmiany szóste (nie jest to jakaś okrągła rocznica) postanowiliśmy uczcić wytężoną pracą. Nie znajdziecie więc w numerze tekstów "okolicznościowych". Ale za to z okazji prima aprilis (no i urodzin, które - przynajmniej do pewnego wieku :) - są okazją do radości) powiększyliśmy znacznie dział Na Luzie. Powrócił też (wskutek Waszych żądań zawartych w ankietach) dział Sufler z solucjami do gier. Ponownie pojawił się kącik o grach FPP, acz już pod nowym kierownictwem. W tym numerze zabrakło za to tekstów o charakterze edukacyjnym (kursów itd.). Jednak jest to zabieg świadomy - tym razem nie chcieliśmy Was zmuszać do nadmiernego wysiłku intelektualnego. :) Kursy powrócą za miesiąc, spokojna głowa. Gier jak zawsze sporo, choć czuć już powiew sezonu ogórkowego. Cóż, takie czasy, taka pora roku - co miało być, już wydano (na święta), a daty premier odwlekane są na doroczne targi E3. Ale jak widać, my - choćby spod ziemi - zawsze coś wydostaniemy, a już na przyszły miesiąc zapowiadają się naprawdę mocne tytuły.*

*Zapraszamy do wzięcia udziału w konkursach, których w tym wydaniu zamieściliśmy całkiem sporo. Nagrody są niezwykle atrakcyjne.*

*Zatem - miłej lektury i zabawy. Do następnego nr CDA (gdzieś w okolicach 20 kwietnia)!*

*A i sobie, i Wam - życzymy 100 wspólnie spędzonych lat!*

*Zbigniew Bański* — *Jerzy Poprawa*






e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 72
Kwiecień 2002

## Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Hubert Bartz, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Robert Hubacz, Jan Jankowski, Sławek Lipkowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Paweł Omelko, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepłowski

Opracowanie językowe i korekta Damian Bednarek

## Wydawca

Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska Dyrektor
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56
Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbzdun@wroc.bauer.pl
Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 201
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkun@wroc.bauer.pl
Waldemar Poturniak
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpoturniak@pl.hbv.de
Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce









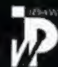
ISSN 1426-2916





www.bauer.pl







# Spis treści

## Zawartość CD



## W produkcji



## Za pięć dwunasta



## Recenzje



## Świnka



## Sufler



## Multimedia



## Sprzęt



## Inne



## INDEKS GIER



# Hity numeru

45

## Sid Meier's Sim Golf




Sid Meier to jednak klasa sama w sobie. Czego się nie dotknie, to wychodzi mu co najmniej gra bardzo dobra. Tym razem (dość nietypowo) symulacja klubu golfowego (acz nie tylko, nie tylko).

Doskonała (10/10) gra zręcznościowa na motywach słynnego już filmu. Nas zachwyciła jednak nie tyle grafika tej gry, co jej grywalność.

52




## Starships Unlimited: Divided Galaxy




60

Wciągająca i bardzo skomplikowana kosmiczna strategia. Gra nie dla każdego ale ci, którzy się z nią zmierzą, nie będą żałować...

## Flight Simulator 2002

Tu nie trzeba chyba prezentować tej gry - przynajmniej fanom symulatorów lotu. Im powiemy więc: nadal trzyma klasę!

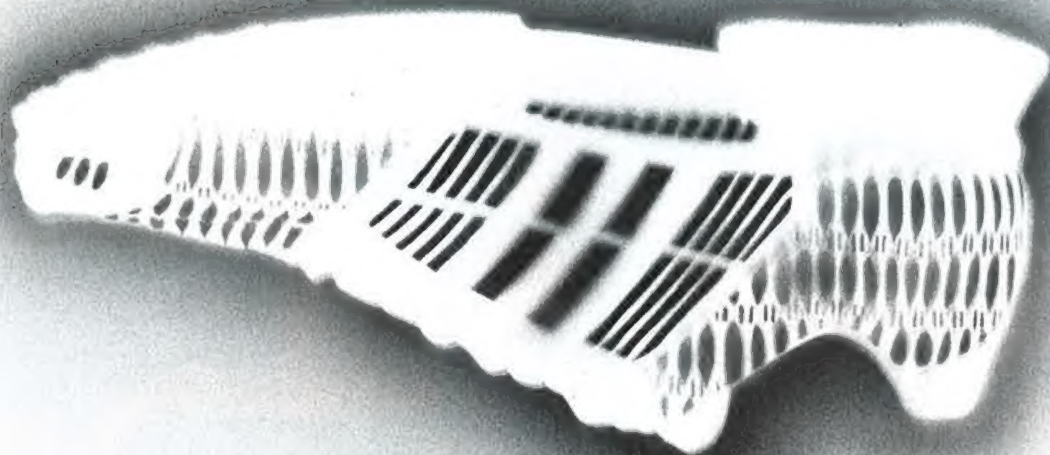
92






SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt - 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, Wirtualny Świat - 16, 17, Idea Centertel - 5, Adidas - 7, Era GSM - 28, 29, Techland - 41, 71, Lemon Interactive - 47, 49, 51, 61, Topware - 79, Big Star - 81, Monolith - 73, LK Avalon - 85, 87, Infomedia - 125, Hyper - 117, Timsoft - 91, Tomsoft - 95, Valkiria - 113, Edgard - 123, Action 2 - 127, Lexmark - 131, Multimedia Vision - 133, 135, 137, MSI - 139, EXE - 147, NEC - 148, Action Plus - 63, Click! Phantasy - 77, Kawaii - 22, PC Format - 121







**Przypominamy, że:**


→ gra/program w pełnej wersji


→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich


→ gra wymaga akceleratora do działania

⌘ **Uwaga 1!** Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⌘ **Uwaga 3!** Muzyka w wybierałce: Mist above sea - autor MiWi.

**Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).**

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

# TOMB RAIDER



Prodecent: **Core Design/Eidos**
Gatunek: **TPP**
Wymagania: **P133, 16 MB RAM, Dos/Windows**
Premiera: **12'96**
Recenzja w CDA: **1/98**
Ocena: **wtedy nie dawaliśmy ocen, ale poczytajcie kawałek recenzji... :)**

**PEŁNA WERSJA**



Czy w ogóle warto coś mówić? Coś przedstawiać, coś zapowiadać... Po prostu - przed wami klasyczna, jedna z najwspanialszych gier w historii. Przed wami najpopularniejsza wirtualna kobieta świata.

Proooszę paaaństwaaaa... oto-oo... LARAAAAAA.... CROOOOFT!!! [burzliwe oklaski!!!]

Przed wami pierwsza klasyczna gra w konwencji TPP. Przed wami GIGAHIT. Przed wami początek wielkiej przygody, początek wielkiej sagi. Pamiętacie jeszcze tę chwilę, gdy po raz pierwszy powiedzieliście: "Lara... kto? Croft? Hm, a któż to?" - czas na powrót do przeszłości!

Oto co o tej grze mówił wiele lat temu recenzent CDA:

"Znajdziecie tu wszystko, co najlepsze: wartką akcję, zagadki logiczne, a nade wszystko przygodę, o jakiej można śnić tylko w najbardziej kolorowych, a może najczarniejszych snach - wszystko zależy od punktu widzenia. (...) Nie trzeba być jasnowidzem, żeby się zaorientować, że ten produkt będzie przebojem (...) Przed nami prawdziwy odjazd!"

Krótko i na temat: 4 etapy, 15 leveli. W arsenale pistolety, szotgun, pistolety maszynowe. Na twej drodze: wilki, nietorze, niedźwiedzie, aligatory... raptory i T-Rex?! 5000 klatek animacji Lary. Dynamiczna kamera.







### Typowe problemy

• Nie słyszę dźwięku!
**Ponownie zainstaluj grę, ale skonfiguruj dźwięk ręcznie. Wybierz NO SOUNDCARD. Potem zaznacz SoundBlaster Pro. I skonfiguruj ją tak: Port 220, DMA 1, IRQ 5. To powinno pomóc.**

• Jak wyjść z gry?
**Naciśnij Escape, potem dolną strzałkę kursora, przewiń ekran, aż ujrzysz opcję EXIT TO TITLE, Enter. Wybierz Exit i Enter.**

• Pojawia się komunikat w rodzaju: "D:\data\level13a.ph is version 35 (this game code is version 32)".
**Wejdź do menu głównego gry i wycisz dźwięk do zera. Poczekaj, aż minie moment, w którym pojawia się ten komunikat, i przywróć dźwięk do poprzedniego poziomu.**

• Lara kręci się w kółko!
**Wyłącz komputer i odłącz joy/gamepad - gra chyba go nie lubi. :(**

• Komuniakt o braku pliku OLEAUT32.DLL:421
**Zajrzyj na CD z grą, do katalogu Data.Now\Extras. Uruchom program AXDIST.EXE. Zrestartuj komputer i spróbuj jeszcze raz uruchomić grę.**

### Tipsy

Chcesz granaty?
**Zrób: jeden krok naprzód, jeden wstecz, obróć się dookoła 3 razy i skocz w bok.**

Wszelka broń i amunicja:
**Krok do przodu, krok wstecz, obróć się dookoła 3 razy, skocz wstecz.**

Następny level:
**Krok naprzód, krok wstecz, obróć się dookoła 3 razy, skocz naprzód.**

### Warto wiedzieć

**Pełna (ale anglojęzyczna) wersja instrukcji na dysku z grą w formie .pdf. Program, który odczytuje ten format zapisu danych, znajdziesz w katalogu Data.Now\Acrobat. Na CD z grą znajdziecie też kilka przydatnych patchy.**

# Warlords Battlecry II

Producent: **SSG**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **P2 266, 64 MB RAM, Win 9x/ME/00/XP, DirectX 8.1**

Znakomity RTS (choć pamiętam jeszcze Warlords jako strategię turową...), bez tych wszystkich bajerków 3D itp., ale - tym lepiej. Bo RTS-y znakomicie sprawdzają się przecież w grafice izometrycznej 2D. Demo zajmuje ponad 170 MB i oferuje tutorial oraz dwie misje w trybie skirmish. Warto poczytać dokumentację (zagrać też warto).



# Fighting Force

Producent: **Core Design/EIDOS**
Premiera: **12/97**
Recenzja w CDA: **05/98**
Ocena: **9**
Wymagania minimalne: **P133, 16 MB RAM, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX, CDx4, akcelerator grafiki**

Do wyboru mamy cztery postacie. Każda z nich ma co najmniej 40-50 rozmaitych technik walki. Przy czym nie są to jakieś wydumane super-mega-kombosy. W FF techniki są realistyczne, a kombosy - naturalnie odrębne dla każdej postaci - kosztują gracza sporo energii (która bynajmniej nie zamierza sama z siebie się regenerować). FF nie jest bynajmniej grą turniejową. Tu mamy do czynienia z "grą drogi". Wędrujemy przez ulice, wnętrza budynków, wagoniki metra, bazy wojskowe, dworce, parki itp. Co więcej, mamy tu możliwość wyboru trasy - co jakiś czas docieramy do "rozstaju dróg" i możemy wybrać, czy np. chcemy iść do Bronxu, czy do parku albo wybrać jedną z wojskowych baz. Niezależnie od wyboru i tak natkniemy się na chmary wrogów. Aż trudno wszystkich wymienić: rozmaite punki i punkówy, miejskie szumowiny, faceci w czerni (tak! I to w paru odmianach), goście na harleyach uwielbiający nas taranować, najrozmaitsi komandosi, komandoski, typy z oddziałów antyterrorystycznych, ochroniarze, piloci, panie w skórzanych ciuchach ze stalowymi szponami, technicy, cyborgi z regenerującą się energią itp., itd. A od czasu do czasu dochodzą jeszcze demoniczni bossowie. A dodatkowo np. nadleci helikopter i poczęstuje nas serią z broni pokładowej!

W trybie cooperative możemy walczyć na planszy we dwie osoby przeciwko wspólnemu wrogowi.




Bicie po gębach, nawet rękami i nogami, może się w końcu znudzić. Twórcy FF robili więc, co mogli, by gracz nie popadł w marazm. Można więc używać przedmiotów: kij baseballowy, bazookę, nóż, "tulipan" (stłuczona butelka trzymana za szyjkę), rewolwer, strażacki toporek, łom - to tylko nieliczne przykłady rozmaitych "łamigłówek". A co powiecie na ciskanie skrzynkami, bagażami, kołami samochodu, silnikiem motocykla czy szermierkę za pomocą rury wydechowej tejże maszyny? Dodajmy przy tym, że wrogowie chętnie używają rozmaitych wziątek. Co więcej, aby zdobyć przedmiot, należy wcześniej dokonać większej lub mniejszej demolki. Rozwalamy skrzynie, ściany, bramy, demolujemy samochody, roztrzaskujemy szyby i gablotki wystawowe... Nawet uzupełnienie energii wiąże się (najczęściej) z rozwałką - po kilku kopach w automat z colą wylatuje zeń parę puszek, których zawartość regeneruje nasze nadszarpnięte walką siły (przeciwnicy są na tyle uprzejmi, że póki pijemy, dają nam spokój).



PEŁNA WERSJA

Zresztą w jakiej innej grze znajdziecie taki smaczek jak w FF - po potraktowaniu gościa "z byka" facet poleciał parę metrów dalej i huknął plecami w szybę wystawową sklepu, która natychmiast pokryła się mgławicą pęknięć... Czy w jakiejkolwiek innej grze mielibyście szansę na zdemolowanie szturmowego A-10 Warthog i wygrzebanie z jego szczątków pokaźnego szybkostrzelnego działka?

Czadowa, odjazdowa, radosna gierka, która zachwyci nie tylko miłośników bijatyk.



TYLKO U NAS

# Starmageddon



Producent: **Lemon Interactive**
Gatunek: **kosmiczny RTS 3D**
Wymagania: **P3 500, 128 MB RAM, Win 98/00, akcelerator**

Polska, i dobra, odpowiedź na Homeworld. Kosmiczny RTS w 3D. Dwie misje + tutorial. Demo zajmuje ok. 90 MB.

**UWAGA!** Demo gry Starmageddon nie ma żadnego specjalnego instalatora. Wszystko, co należy zrobić, to przegrać pliki do utworzonego uprzednio katalogu na dysku twardym oraz następnie uruchomić plik starmageddon.exe. Generalnie zaleca się uruchamianie dema gry w 32-bitowej głębi kolorów.

**UWAGA!** Karty graficzne z układem nVidia GeForce maja obsługę Z-buffora w trybie 24 bitów, w takim przypadku zalecam nie wybierać 32 bitów, ponieważ gra może pracować nieprawidłowo.

**UWAGA!** Nie panikować, gdy pojawi się plansza i minutę albo i dwie NIC się nie dzieje. Komputer "trawi" dane, co trochę (hm) trwa - ale demo uruchomi się - obiecuję.

# Moto Racer 3



Producent: **Delphine soft**
Rodzaj: **wyścigi motocyklowe**
Wymagania: **P366, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP, DirectX**

Całkiem niezła jazda na motocyklach - 2 różne miasta, na jednym typowa trasa, w drugim coś jakby tor przeszkód. 34 MB na HDD. O sterowaniu nie ma co gadać - kursory, i po sprawie.




Producent: **Team 17**
Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P366, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP**

**UWAGA!** Gra NIE uruchomi SIĘ, jeśli nie masz zainstalowanego DirectX w wersji 8.1 lub wyższej!

Hm - powrót do Robali, ale już w nieco innej konwencji. Trudno mi to określić - ale bliżej tu raczej do jakiejś gry logicznej niż typowego Worms. No ale dla fanów... Do wyboru trzy tryby gry. W Puzzle 4 misje, w Tournamencie jedna - i to ograniczona czasowo. A do tego deathmatch. Jakieś 43 MB na HDD.

Klawiszologia?
Kursory i Enter, by strzelać...




## Star Wars: Starfighter

Producent: **Lucas Arts**
Gatunek: **arcade/shooter/symulator**
Wymagania: **P350, 64 MB RAM, DirectX 8.0, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP**

Po raz kolejny wracamy do uniwersum Star Wars, by zmierzyć się w kosmicznych pojedynkach myśliwców... Więcej o tej grze znajdziecie w tym numerze CDA, więc powiem tylko, że... no, to ciągle nie jest to, na co czekają prawdziwi fani Gwiezdnej Sagi. Ale jeśli popatrzeć na demo jako na ciekawy shooterek - może się podobać. 85 MB na HDD.

**Klawiszologia**

Spacja - lasery
C - ognia z drugiej broni
W - dopalacz
S - hamowanie
Kursory - sterowanie
E/R - przechył
Q - zoom
D - automatyczne namierzanie celu
X - ręczne namierzanie
~ - zmiana kamery
4 - Cover Me
1- Report In
3 - Defend Target
2 - Attack Target

## Die Hard: Nakatomi Plaza

Producent: **Sierra**
Gatunek: **FPP**
Wymagania: **P2 440, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP, DirectX**

Na filmowy "Die Hard 3" raczej się nie zanosi - no, to mamy choć wersję komputerową. Schemat jest ten sam: znów terroryści w wielkim wieżowcu, znów samotny policjant... i 190 MB na HDD. Można używać m.in. zapalniczkę oraz telefon komórkowy. Dość ciekawą opcją jest wychylanie się zza ścian (po skosie) - nie pamiętam, żebym coś takiego spotkał w innej grze FPP (ale ekspertem od FPP nie jestem...).

**UWAGA!** Odradzam konfigurowanie myszy - nie wiem czemu, ale wtedy demo głupieje i nie tylko - nie dość, że nie obsługuje WCALE myszy, to jeszcze coś się dzieje z klawiszami. Zatem zostawcie mysz w spokoju - klawisze ustawiajcie, jak chcecie... Przy czym podczas definicji klawiatury NIE WOLNO NAWET poruszyć myszką, gdyż inaczej dany ruch zostanie przypisany temu działaniu myszki. I dopiero będzie. Ale namieszali...



## Secret Service: In Harm's Way

Producent: **Activision**
Gatunek: **FPP/TPP/strategia**
Wymagania: **P2 333, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME/00/XP, DirectX 8.1**




Wcielasz się w skórę... agentów służb specjalnych, mających za zadanie chronić rozmaite "szychy". To NIE jest shooter! Tu trzeba planować, koordynować poczynania, przewidywać reakcje tłumu, czyli ogólnie rzecz biorąc: MYŚLEĆ. No i strzelać, i owszem, owszem. W demie masz co najmniej jedną misję - 94 MB na HDD. Klawiszologii podawać nie będę - jest dostępna w opcjach konfiguracji, a klawiszy jest na tyle dużo, że nie mam tu na to miejsca. Aha - całkiem nieźle coś tam gra w tle - tzn. klimatycznie...

## Tux Racer

Producent: **Sun Spire Studios**
Gatunek: **arcade**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, akcelerator, Win9x/ME/XP/2K**

Bardzo fajna i sympatyczna gra dla - poniekąd :) - miłośników Linuksa. Sterujemy bowiem pingwinem, który zasuwa na brzuchu po rozmaitych zimowych trasach (swoją drogą, bardzo ładnie zrobionych), zbierając ryby. Jest tu od groma tras treningowych (z możliwością wpływu na pogodę, porę doby itd.) w trybie practice, a - kiedy już to zaliczymy - możemy powalczyć o puchar. 13 MB na HDD. I posłuchajcie muzyki - nic nadzwyczajnego może to nie jest, ale jak pięknie dobrana do klimatu gry. Dla całej rodziny - polecam! Aha - sterowanie: kursory i bodaj spacja, by przyhamować...




## Totally Live Boxing

Producent: **Wild Tangent**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **P2-300, 32 MB RAM, Win 9x, akcelerator, DirectX IE 4.0 i wyżej**

Dawno nie było boksu! Zatem - do dzieła - dwóch zawodników w trzech różnych trybach, na 3 poziomach trudności.

Kursory - ciosy
D - unik
Shift - blok
Spacja - kombosy

**UWAGA!** Gra nie uruchomi się, jeśli nie masz w komputerze Internet Explorera.

Nie liczcie na realizm - to tylko zręcznościówka. Ale instaluje się w dość ciekawy sposób. Gdy tylko próbujesz instalować demo, pojawia się okno IE z logo tej gry. Kliknij je, a po chwili pojawi się menu gry (w trybie okienkowym, ale można grać i w całoekranowym). Dalej wszystko jest już proste...



# Colobot PL



Producent: **Epsitec**
Gatunek: **strategia/akcja/programowanie!**
Minimalne wymagania: **P300, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x, DirectX**

Gra COLOBOT to połączenie gry strategicznej czasu rzeczywistego z wprowadzeniem do programowania. Jesteś w niej odpowiedzialny za ekspedycję kosmiczną, mając do pomocy jedynie kilka towarzyszących ci robotów. Twoja misja polega na kolejnych próbach badania oraz kolonizacji rozmaitych planet. To demko jakiś czas temu dawaliśmy - teraz jednak jest demo w polskiej wersji. I z tego, co widzę - spolonizowane starannie. 32 MB na HDD, 1 misja bojowa, 5 treningowych. Zalecam przeczytanie readme (po polsku...).

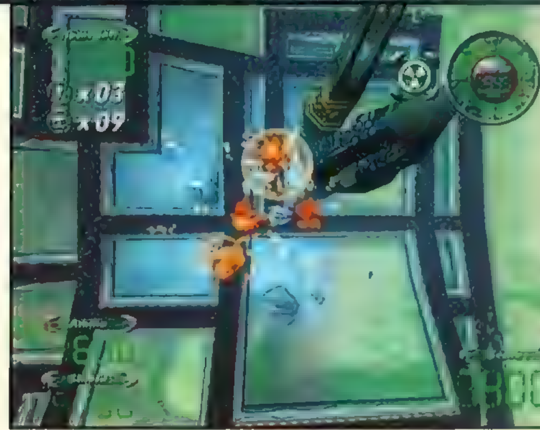




Producent: **Crystal Interactive**
Gatunek: **arcade**
Wymagania: **PII 266, 32 MB RAM, Win9x/ME/NT, wskazany dopalacz**

# Grids Of Fury

Niezła zręcznościówka, w klimatach dawnych gier "automatowych". Zasuwamy po planszy, żeby zebrać 12 elementów (które bynajmniej nie tkwią w miejscu), a życie utrudniają nam pojazdy wroga. Nic coś specjalnie nadzwyczajnego, ale z drugiej strony - to tylko 15 MB na HDD, a smaczek ma...



# Kyodai MahJong 16



Producent: **R.G. Deberett**
Gatunek: **logiczna**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, wskazany akcelerator, DirectX**

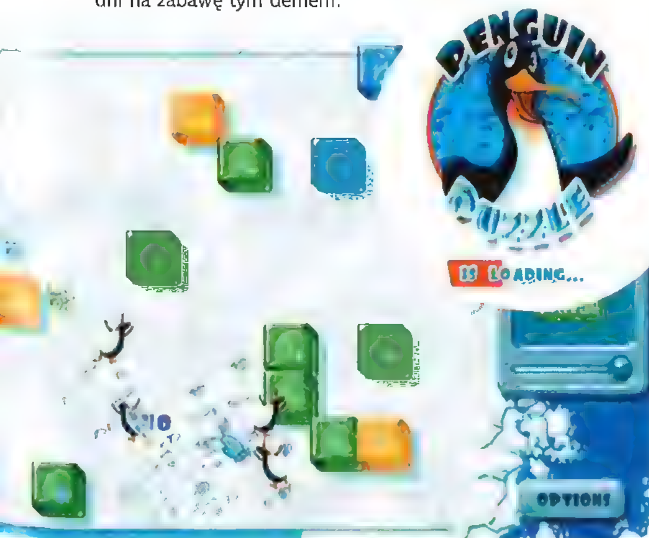
Doskonała gra logiczna - niby coś w stylu domina, ale nie do końca... Urok tego dema to a) ogromne możliwości konfiguracji grafiki i gry (można grać i grać), b) staranna grafika oraz c) m.in. polska wersja językowa. Naprawdę polecam zainstalować ją na HDD - to tylko 8 MB, a kupa zabawy...



# Penguin Puzzle

Producent: **nuclide**
Gatunek: **logiczna**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win9x**

I znów pasjonująca gra logiczna. W teorii bardzo proste - należy tak układać te klocki, by tworzyć 4-kostkowe kwadraciki. Jednak każde przesunięcie klocka powoduje powstanie kilku innych klocków (a co jakiś czas mamy level bonusowy, w którym musimy usunąć wszystkie klocki z planszy). I znów - brzmi trywialnie, ale gra się znakomicie. Polecam - całej rodzinie. DO wyboru tutorial i tryb untimed. OK. 25 MB na HDD. Macie 21 dni na zabawę tym demem.




# PROGRAMY

- Windows Media Player 7
- DirectX 8.1 Win98/Me
- DirectX 8.1 WinNT/2000

- **MkS_Vir** - najnowsza wersja demonstracyjna polskiego programu antywirusowego.

- **Detonator Destroyer** - narzędzie przeznaczone do usuwania detonatorów (sterowników do kart nVidii).

- **FruityLoops 3.3.0** - rewelacyjny tracker (program do tworzenia muzyki) o ogromnych możliwościach, a przy tym niezwykle przyjazny użytkownikowi.

- **Winalysis 2.80** - program śledzący wszelkie zmiany zachodzące w systemie i raportujący je użytkownikowi.

- **Disk Space Recovery Wizard 4.25** - program usuwający z systemu niechciane i nieużywane pliki.

- **Faber Toys 2.3**
Spory zestaw narzędzi systemowych ułatwiających konfigurację i optymalizację rozmaitych elementów Windows.

# STEROWNIKI

- **3dfx Miniport 1.49** - dzięki tym sterownikom będziesz mógł korzystać z gier i programów napisanych pod OpenGL, na kartach 3dfx. System=Win9x/Me/2000/XP.

- **Via AGP 4.10** - sterowniki interfejsu AGP dla płyt głównych bazujących na układach firmy Via. System=Win9x/Me/2000/XP.

## BONUS

Action Mag 23
Aktiva Screen Saver
Bonus 1
Bonus 2
CD-A FAQ v2.8
Emu Kouncik nr 9
Esensja
FPP Zone
Komix Zone
RTS Area
Speed Zone
Strefa WWW nr 7
Strefa WWW nr 8
Tawerna RPG
Trailer filmu Avalon

## PATCHE

Commandos v1.1
Commandos pod Win2000
Myth v1.3
Orientalne Noce
Rally Trophy v1.01

# INDEKS DEM



# Różności

Autorzy kącika Adventure Zone przepraszają fanów tego działu - z uwagi na perypetie szkolno-rodzinno-zawodowe nie zdążyli dostarczyć na czas najnowszej edycji kącika. Jednak obiecują, że za miesiąc wszystko nie tylko, że wróci do normy, ale nawet będzie lepsze niż dotąd.

# Fighting Force

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie CD-ROM. Po chwili instalacja powinna się rozpocząć automatycznie. Jeśli tak się nie dzieje, uruchom program install.exe, znajdujący się na płycie. Następnie kliknij stosowną ikonkę, umieszczoną pod wizerunkami bohaterów, i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Po zakończeniu instalacji program poprosi o ponowne uruchomienie komputera. Przed przystąpieniem do gry powinieneś uruchomić program konfiguracyjny. W rozwijanym menu start wybierz Programy, a następnie Core Design=>Fighting Force=>Setup Fighting Force.

Opcje podzielono na dwie grupy. Zakładka Direct3D Settings to ustawienia dotyczące grafiki. Direct Inut pozwala na określenie urządzenia sterującego.

**Direct Draw Devices i Direct3D Devices**
Jeśli w komputerze zainstalowałeś więcej niż jeden akcelerator, możesz tu określić, z jakiego urządzenia będzie korzystać gra.
**Full Screen Modes**
Tu dokonujesz wyboru: w jakiej rozdzielczości będzie wyświetlany obraz w trybie pełnoekranowym.
**Window Size**
Określa rozmiar okna (wysokość i szerokość), w jakim wyświetlany jest obraz w trybie okienkowym.
**Buffering**
Zwiększa jakość i wydajność grafiki - kosztem pamięci akceleratora.
**Perspective Correction**
Polepsza jakość tekstur widzianych z perspektywy. Opcja może obniżyć płynność grafiki (ale nie na dzisiejszym sprzęcie). :)
**Bilinear Filtering**
Wygładzanie tekstur. Znacznie poprawia wygląd gry. (Posiadaczom GeForce'a odradzamy użycie Tripple Filtering.)
**Run in a window**
Po włączeniu tej opcji gra będzie się uruchamiała w trybie okienkowym (gdy opcja nie jest włączona, uruchamia się w trybie pełnoekranowym).
**Compensate for low frame rate**
Zaznacz tę opcję, jeśli gra działa zbyt wolno.
**Fogg**
Włącza mgiełkę.

Po dokonaniu zmian w ustawieniach kliknij OK, by zapisać zmiany i zamknąć okno. Możesz teraz uruchomić grę (kliknij Start=>Programy=>Core Design=>Figting Force=>Fighting Force). Aby usunąć grę z komputera, wybierz opcję Uninstall Fighting Force.

UWAGA! Jeśli masz problemy z grafiką - poeksperymentuj z tymi opcjami, powinno pomóc.

## Menu Tytułowe

Po uruchomieniu gry pojawi się menu tytułowe. Wyboru dokonuje się tu za pomocą klawisza Enter, powrót do poprzedniego ekranu umożliwia klawisz Backspace. Aby zakończyć grę i powrócić do Windows, wciśnij jednocześnie klawisze Alt i F4.

**1 Player**
Wybierz, by rozpocząć grę dla jednego gracza.
**2 Players**
Wybierz, by rozpocząć grę dla dwóch graczy na jednym komputerze.
**Options**
Wybierz, by skonfigurować następujące parametry:
Difficulty (Easy/Normal/Hard) - poziom trudności gry (wybór za pomocą strzałek).
Music Volume - głośność muzyki.
FX Volume - głośność efektów dźwiękowych.
Control Settings - opcje związane ze sterowaniem. Możesz tu przypisać wykonywane przez bohaterów czynności do danych przycisków lub przywrócić ustawienia domyślne (Reset to Defaults).
Hi Scores - lista najlepszych wyników.
2 Player Detection - gdy opcja jest włączona (On), przyciśnięcie w trakcie gry danego klawisza, przeznaczonego dla drugiego gracza, spowoduje rozpoczęcie rozgrywki dla dwóch graczy.
Jeśli wybrałeś rozpoczęcie gry, pojawi się ekran wyboru bohatera. Za pomocą strzałek skieruj kamerę na postać i potwierdź wybór (Enter). Zacznie się właściwa rozgrywka.



## Sterowanie:

Dla pierwszego gracza, z ustawieniami domyślnymi:
Kursory - poruszanie się
Prawy Ctrl - cios pięścią, pałą, ew. strzał z broni palnej. Przytrzymaj, aby podnieść przedmiot
Prawy Shift - kopniak, rzucenie aktualnie trzymaną bronią
/ - cios pięścią skierowany w przeciwnika stojącego za plecami (w niektórych momentach przytrzymanie powoduje rzut)
Prawy Alt - przytrzymaj, by biec
Insert - dostosowanie kamery do sytuacji
Spacja - skok
P - pauza
Q - zakończenie gry i powrót do menu
Wskazane jest, by grać za pomocą dżojstika lub gamepada.

Poćwicz, próbując rozmaitych kombinacji oraz sekwencji klawiszy. Z pewnością odkryjesz, że w ten sposób możesz wykonywać wiele skutecznych serii ciosów, a nawet ciosy specjalne (np. grając Alaną wciśnij jednocześnie górny i prawy kursor oraz Shift i Spację. Inny cios specjalny uzyskasz, wciskając jednocześnie Ctrl i spację). Bądź jednak ostrożny i nie nadużywaj ciosów specjalnych (np. gdy atakuje tylko jeden przeciwnik), gdyż powodują one ubytek energii także u twojego bohatera.

## Wprowadzenie

Miejsce: ziemia
Czas: początek nowego tysiąclecia

Od końca ubiegłego milenium minęło zaledwie kilka lat, lecz doktor Dex Zeng wciąż jest wściekły. Zeng jest znanym naukowcem oraz profesorem teologii. Do niedawna był też wysoko postawionym rządowym agentem, utrzymującym kontakty z nowojorskim światem przestępczym. Przede wszystkim zaś był człowiekiem głęboko wierzącym... Wierzącym w to, że wraz z rokiem dwutysięcznym nadejdzie nieuchronny koniec świata. Wydarzenia poprzedzające koniec dwudziestego wieku utwierdziły Zenga w przekonaniu o zbliżającym się Armagedonie. W każdym razie - zdaniem doktora - wskazywały na to wszelkie znaki na niebie i ziemi. Jego wiara była tak niezachwiana, że zorganizował wśród swoich podwładnych ruch religijny mający ich przygotować na nadejście apokalipsy. Nie lekceważcie tego człowieka. Zeng jest niezmiernie inteligentny i szalenie dobry w tym, co robi. Nastawia się na osiągnięcie danego celu i zwykle nie spocznie, zanim nie dopnie swego. Ni mniej, ni więcej. Nadszedł czas końca milenium i zrozpaczony doktor Zeng przekonał się, że nie nastąpiło nic, co wskazywałoby na zapowiadany kataklizm. Wściekły, otoczony przez skandujących zwolenników, zmuszony był przyznać, iż coś poszło nie tak, jak to przewidywał. Na szczęście miał już plan przygotowany na taką ewentualność... Teraz jest zdeterminowany, by wywołać apokalipsę, wymusić ją i za wszelką cenę doprowadzić do skutku, poprawić nieudane zagranie stwórcy... Najgorsze jest to, że Zeng jest jednym z niewielu ludzi na naszej planecie, którzy rzeczywiście mogą tego dokonać. Jest przekonany, że to jego nowa misja - zniszczyć świat. Przy użyciu śmiercionośnej broni chemicznej i biologicznej, dysponując poparciem zajmujących wysokie stanowiska wyznawców oraz działającej w podziemiu siatką konspiracyjną, to w zasadzie nic trudnego. Na szczęście jeden z asystentów doktora Zenga, Snapper, nie mogąc już dłużej patrzeć na poczynania szefa, decyduje się zadzwonić po pomoc do starej przyjaciółki. Rozmowa ta daje początek działalności jednej z najbardziej nieobliczalnych drużyn, jakie kiedykolwiek stąpały po ziemi....

## Bohaterowie

**Mace Daniels**
Wiek: 21
Wzrost: 5,7
Waga: 126 lbs
Włosy: brunetka
Oczy: zielone
Wymiary: 38-22-39 (anoreksja rules!)
IQ: 200

Ostra babka - nie ma co! Z taką lepiej nie zaczynać, bo można w najlepszym razie skończyć z podbitym okiem czy obitymi ja... Mniejsza o to. Mace jest prywatnym detektywem, więc doskonale porusza się po przestępczym półświatku. Biegłość we wschodnich sztukach walki pozwoliła wyjść cało z niejednej opresji. Równie piękna co niebezpieczna. Kiedy Snapper zadzwonił do niej, zdradzając zamiary doktora Zenga, początkowo nie mogła uwierzyć w to, co usłyszała. Szybko jednak pozbierała się i postanowiła przystąpić do działania, lecz to nie na szalonym naukowcu skupiła całą swoją uwagę...

Specjal: wciśnij jednocześnie [/] i spację

**Hawk Manson**
Wiek: 26
Wzrost: 6,2
Waga: 196 lbs
Oczy: niebieskie
Włosy: blond
Biceps: 36"



Czyż to nie ułatwia życia?

Klata: 48"
Karczycho: 20"
IQ: 187

Fiu! Fiu! Inteligencja idzie w parze z tężyzną fizyczną. Dawniej Hawk chętnie angażował się w szeroko pojętą walkę ze społeczną niesprawiedliwością i stawał w obronie pokrzywdzonych. Potem zrozumiał, że na tym świecie idealiści wąchają kwiatki od spodu - i zaprzestał walki z całym światem. W przeszłości Hawk i Mace spotkali się już kilkakrotnie. Za każdym razem Manson był pod wrażeniem umiejętności i seksowności pani detektyw. Nic dziwnego zatem, że gdy ta zgłosiła się do niego z prośbą o pomoc w sprawie Dr Zenga, Hawk nie dał się długo przekonywać. Nie da się ukryć, że między nimi iskrzy... Oboje są jednak zbyt uparci i zawzięci, by to przyznać.

Specjal: wciśnij jednocześnie Ctrl i spację.

Tancerka Rave. Za dnia pilnie się uczy i odsypia spędzone na parkiecie noce. Semestr właśnie dobiega końca i Alana ma nadzieję na szalone wakacje. Swego czasu Alana o mało co nie padła ofiarą narkotyków Dr Zenga - i pragnie teraz położyć kres jego niecnym postępkom. Odkryliśmy, że tak naprawdę Alana jest nieślubną córką Dr Zenga. Do wystąpienia przeciwko ojcu skłania ją nie żądza zemsty, lecz chęć oszczędzenia innym losu, jaki o mały włos i ją by spotkał. Młody wiek Alany sprawił, że Mace długo zastanawiała się, zanim wtajemniczyła ją w całą sprawę.

Specjal: wciśnij jednocześnie / i Shift.

**Doctor Zeng**
Wiek: nieznany
Wzrost: 6,3
Waga: 200 lbs
Oczy: szare
Włosy: brak danych
IQ: 300++



**Ben (SMASHER) Jackson**
Wiek: 29
Wzrost: 6,4
Waga: 260 lbs
Oczy: piwne
Włosy: brązowe
Biceps: 48"
Klata: 60"
Karczycho: 26"
IQ: 106

Chłop jak dąb, choć intelekt nie jest jego mocną stroną. Łatwo wpada w złość, a wtedy demoluje wszystko dokoła i prawie nic nie jest w stanie go powstrzymać... Prawie, bo od dłuższego czasu wolność skutecznie ograniczały mu więzienne mury. Ben odsiadywał wielokrotne dożywocie, gdy Hawk przekupił skorumpowanego naczelnika i wyciągnął przyjaciela z kicia. Teraz dwaj kompani znów walczą ramię w ramię.

Specjal: w biegu wciśnij Ctrl.

**Alana McKendrick**
Wiek: 17
Wzrost: 5,5
Waga: 108 lbs
Włosy: blond
Oczy: niebieskie
Wymiary: 28-20-28
IQ: 240

Szef wielkiej przestępczej organizacji, którego imię ostatnio pojawia się na ustach wszystkich. Zeng marzy o tym, by zniszczyć świat, a przynajmniej ten, jakim go pojmujemy. Jednak co porabia teraz - nie wiadomo... Z pewnością przygotował się już na atak naszych bohaterów, nie skąpiąc przy tym swoich niecnych sztuczek.

### *Porada końcowa...*

Nie oszukujmy się - to nie jest gra, przy której przemęczycie szare komórki... Trzeba po prostu systematycznie brnąć do przodu, lejąc jak popadnie wszystkich i wszystko po drodze. Rozwalajcie napotkane pojazdy, sprzęty i urządzenia, gdyż mogą kryć w użyteczną broń oraz przedmioty. I tak np. rozwalone automaty z napojami - puszki z napojem, po którego wypiciu podnosi się stan zdrówka. Wewnątrz skrzyń często znajdują się apteczki. Gaśnice i ciężkie przedmioty aż proszą, by miotać nimi we wroga. Zresztą jeśli widzieliście kiedyś film akcji kategorii B - i wzwyż, to już będziecie wiedzieli, co robić. :)))

I to by było na tyle... Miłego młócenia.

# Vivendi Universal Games



■ T-Moon

**Pod koniec lutego w Paryżu odbyła się prezentacja - szumnie nazwana First Annual Game Faire - najnowszych gier znajdujących się w ofercie firmy Vivendi Universal Games, która poza swoimi produktami zajmuje się także grami produkowanymi przez takie studia developerskie, jak m.in. Sierra czy Blizzard.**

Impreza odbyła się w niezwykle malowniczym zameczku Mery-sur-Oise pod Paryżem, w którego wiekowych ścianach rozstawiano stanowiska z PC-tami i konsolami (Xbox, PlayStation 2, GameBoy Advance). Jak widać, organizatorzy imprezy zadbali o zaproszonych z całego świata przedstawicieli prasy komputerowej i aż się obawiałem, że w ten sposób zamierzali zamydlić dziennikarzom oczy, nie pokazując jednocześnie nic ciekawego. Na szczęście tak nie było i choć duża część prezentowanych tytułów znajdowała się dopiero we wczesnej fazie realizacji (nie więcej niż 40-50% ukończonych prac), praktycznie każda prezentowana gra już na obecnym etapie zapowiaca się na wielki hit. Oto najciekawsze produkcje, jakie można było podziwiać na First Annual Game Faire.

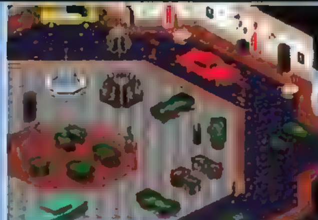
## SWAT: Urban Justice



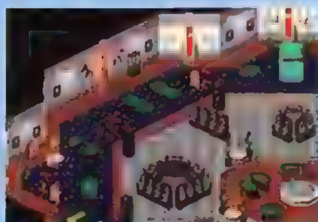


Kolejna część taktycznego shootera, który podbił serca graczy na całym świecie. Tym razem przyjdzie nam eliminować terrorystów w Los Angeles w roku 2006 - 225 rocznicę założenia miasta. O ile w poprzedniej części gry najczęściej wyrywanymi przez oddział SWAT chwastami byli terroryści, tak tym razem będą to głównie członkowie gangów - wytatuowani z wielkimi obrzynami. Autorzy gry obiecują 16 misji, znacznie ulepszoną AI postaci nowy engine (Takedown), edytor misji i rozbudowany tryb multiplayer, w którym będziemy mogli się również wcielić w przestępcę. Premiera wrzesień 2002.

## Hoyle Casino Empire

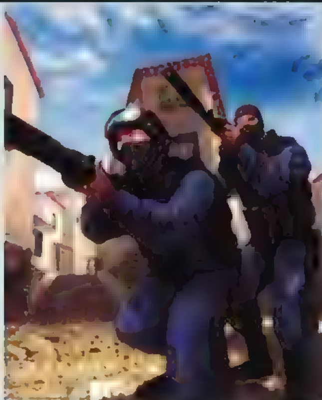


Gra, która umożliwia objęcie kontroli nad kasynem w Las Vegas - z wszystkimi świecidełkami, panienkami i wielką kasą. Grę podzielono na kolejne rozdziały-etapy, każdy z inną fabułą oraz zadaniami do wykonania. Zabawa z Hoyle Casino Empire będzie przypominała inne gry ekonomiczne, ale możliwość wzięcia udziału w grach hazardowych znacznie wzbogaci rozgrywkę. Premiera - jesień 2002.





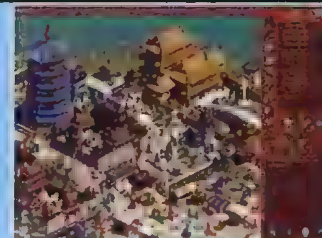
## Counter-Strike Condition Zero



Wielokrotnie nagradzany, multiplayerowy dodatek do Half-Life'a doczekał się edycji wzbogaconej o tryb dla jednego gracza. Fabuła gry poprowadzi nas przez sześć różnych obszarów opanowanych przez terrorystów, oferując trzy różne tryby gry dla jednego gracza i dodatkowe rozszerzenia do gry dla wielu osób. Gra będzie shooterem z uproszczonymi opcjami taktycznego dowodzenia grupą. Graficzna realizacja efektów działania broni wzbudziła okrzyki zachwytu u reprezentantów prasy japońskiej, którzy ekscytowali się tak tylko przy World Of Warcraft. Premiera - drugi kwartał 2002.



## Emperor: Rise Of The Middle Kingdoms

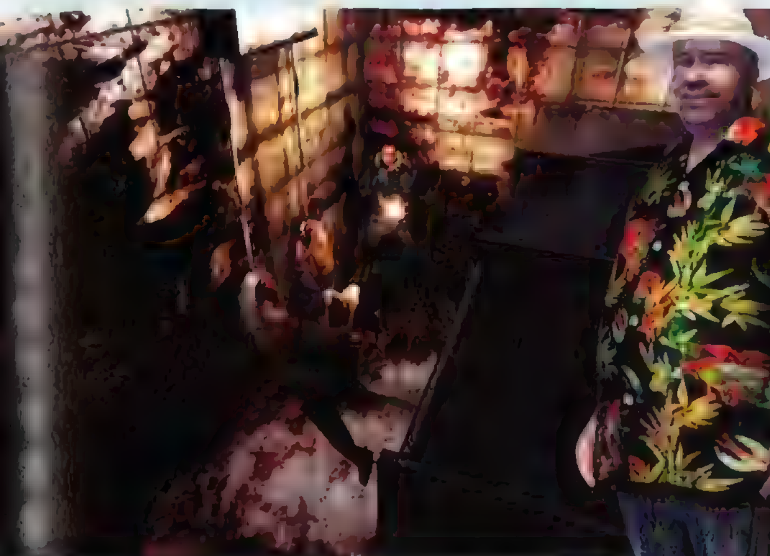


Najnowsza pozycja z niezwykle popularnej serii City Building (Ceasar III, Zeus, Faraon) tym razem przenosi nas do Chin. Autorzy postarali się, by gra różniła się od poprzedniczek - poza przepiękną grafiką oraz zmienionym interfejsem otrzymamy także - po raz pierwszy w serii - tryb multiplayer, zmieniające się okresy historyczne (co będzie wpływać na wygląd domków, dostępne budowle itd.) oraz bardzo rozbudowane opcje dyplomacji i handlu.

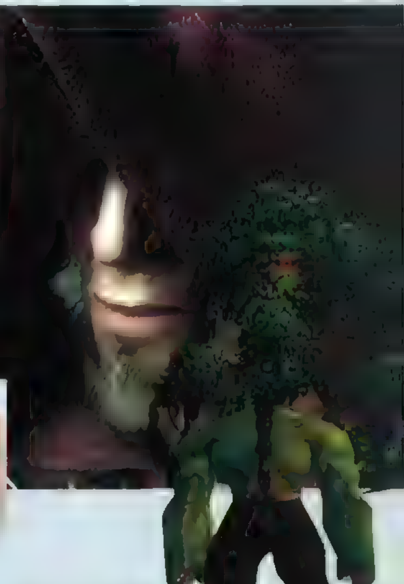




*W to zagramy już wkrótce...*



Poza grami na PC, Vivendi zaprezentowało również mnóstwo świetnych tytułów konsolowych. Najciekawsze to Bruce Lee: The Quest Of The Dragon (Xbox), Die Hard Vendetta (GameCube), Crash Bandicoot na GBA, Spyro The Dragon na PS2 oraz Fellowship Of The Ring (Xbox), uproszczony RPG wyładowany akcją po brzegi, i Hobbit (GC).







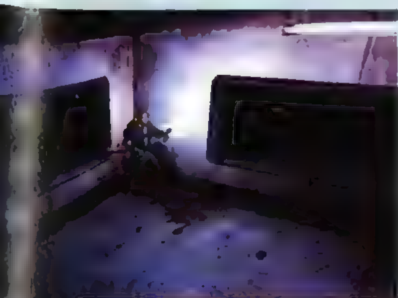




## The Thing

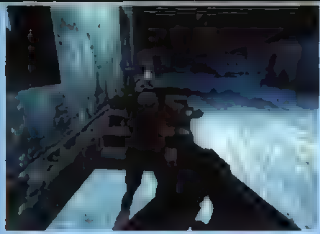


Doskonała gra przygodowo zręcznościowa, bazująca na kultowym obrazie Johna Carpentera "The Thing" (Rzecz). To, co widzieliśmy, pozwala oczekiwać naprawdę mocnego tytułu, który na długo zawładnie wyobraźnią graczy. W tym numerze CD-Action znajdziecie jego dłuższą zapowiedź - polecam! Premiera - trzeci kwartał 2002.





## No One Lives Forever 2



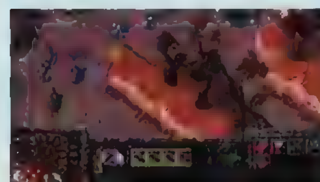
Cate Archer powraca - i tym razem wygląda jeszcze lepiej niż w pierwszej części gry, a wszystko to zasługa nowego engine'u LithTech Jupiter, który napędza nową odsłonę przygód uroczej agentki organizacji H.A.R.M. W grze postawiono większy nacisk na skradanie się niż walkę, a w pełni interaktywne otoczenie da Cate wiele możliwości do kamuflowania własnych działań. Warto również podkreślić, że sztuczna inteligencja przeciwników uległa znacznym poprawkom - teraz mogą oni np. przerwać załadunek ciężarówki, by napić się kawy czy chwilę odpocząć (!!!). Premiera - trzeci kwartał 2002.



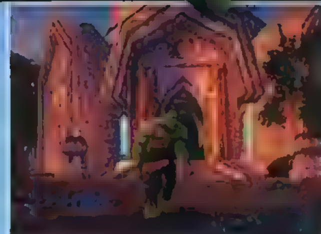
## Warcraft III



Od dawna zapowiadany, od dawna przesuwany Warcraft III zdaje się w końcu zbliżać do ostatecznej daty premiery. W Paryżu mieliśmy okazję obejrzeć w pełni działający, i jeden, scenariusz z gry - i przyznać trzeba, że jakością grafiki, designem jednostek oraz grywalnością Warcraft III może spokojnie konkurować z innymi RTS-ami na rynku. W chwili obecnej pod względem graficznym pozycja ta bardzo przypomina Battle Realms; natomiast oferuje bardziej złożony sposób prowadzenia rozgrywki i wykorzystania jednostek każdej z czterech ras (orki, ludzie, elfy nocy i nieumarli). Szczególnie rozbawiła mnie jedna z jednostek orków, wielka bestia, która zjada oddziały przeciwnika, powoli trawiąc je (odbierając energię) w żołądku. Jedyny sposób na uratowanie takiej jednostki, to zabicie potwora, który ją ze smakiem schrupał. Takich nietypowych pomysłów jest w Warcrafcie III dużo - i to one mogą zadecydować o jego popularności. Premiera - drugi kwartał 2002.



## World Of Warcraft



MMMORPG osadzony w świecie Warcraft coraz szybciej nabiera kształtów. To, co zaprezentowano w Paryżu, zachwyciło przede wszystkim przepiękną, nawiązującą do filmów rysunkowych grafiką i designem gry. Fabuła gry rozpocznie się w cztery lata po wydarzeniach przedstawionych Warcraft III (a więc pojawią się elfy i nieumarli), ale nie wiadomo jeszcze dokładnie, jakie rasy będą dostępne dla graczy. W Polsce popularność tego typu gier pewnie nigdy nie będzie taka jak na zachodzie, ale jeśli będziecie chcieli rozpocząć przygodę z MMORPG-ami, warto poczekać właśnie na World Of Warcraft. Premiera - trzeci kwartał 2002.



# UWAGA! NASZE CENY SPADAJĄ!




Baldur's Gate II to kontynuacja najlepszej gry RPG. W ogromnym świecie Forgotten Realms spotkasz wielu znanych z książek bohaterów, znajdziesz nowe rodzaje broni i poznasz nowe czary. **Gra w angielskiej wersji językowej.**




Gra rozwijająca ideę słynnych osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji, każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki. **Kupując Alien Nations II otrzymasz gratis pełną polską wersję pierwszej części gry Alien Nations.**




Zestaw zawiera gry:
- Aztec
- Egipt
- Faust
- Ring
- Pompei
- Wehikuł Czasu

Razem 15 płyt CD. Wszystkie gry w polskich wersjach językowych.

## SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA – KWIECIEŃ

GRY KOMPUTEROWE

## SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA
















**Kupując jeden z produktów ze Specjalnej Oferty Wirtualnego Świata otrzymasz jedną z trzech fantastycznych gier: TRAFFIC GIANT GOLD PL, GIANTS: OBYWATEL KABUTO PL lub ORIGINAL WAR PL GRATIS**





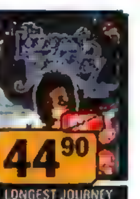


















































**CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS**

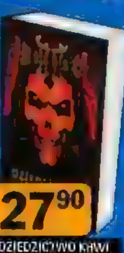
- Koszty wysyłki już od 7,90 zł. (3-7 dni)
- Dostawa na drugi dzień – dopłata tylko 7 złotych. Razem 14,90 zł.
- Bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Fachowa obsługa i zawsze rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KSIĄŻKI









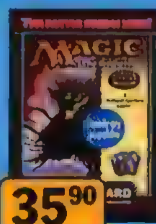




**JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE**

GAME BOY COLOR · GAME BOY ADVANCE

GRY KARCIANE I RPG




**MAGIC THE GATHERING 7 ED.**
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.




**LORDS OF THE RING**
Zestaw podstawowy zawiera 63 karty (60 stałych i 3 rzadkie karty dobrane losowo), instrukcje do gry w jęz. angielskim + w jęz. polskim




**NOWOŚĆ! GRA KARCIANA „HARRY POTTER"**

**ZESTAW PODSTAWOWY**
Zestaw zawiera dwie talie każda po 41 kart.

**ZADZWOŃ I ZAMÓW : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM**

NEWSY

**• Nowa z Indym Jonesem!**

Nowa w tytule to naturalnie nowa gra z Henrym (juniorem) "Indiana" Jonesem w roli głównej! W ten właśnie sposób właściciel praw do postaci - LucasFilm i jego gałąź "interaktywna" - LucasArts, spełnia obietnicę wskrzeszenia serii pamiętającej jeszcze czasy 286. Nie próbuje jednak wcale samodzielnie podejmować się zadania sprostania oczekiwaniom graczy, zdając się na talent i wyczucie The Collective, twórców m.in. Star Trek: Deep Space Nine-The Fallen. I choć nie ujawniono żadnych szczegółów, wnioskując z tego, że Collective zaangażowana jest w tworzenie Xboxowej adaptacji serialu "Buffy the Vampire Slayer", a nowy Indy wykorzystywać ma ten sam engine, możemy chyba spodziewać się bardziej action niż adventure... Tak czy inaczej jednak nowego Indy'ego ujrzymy jeszcze w tym roku!

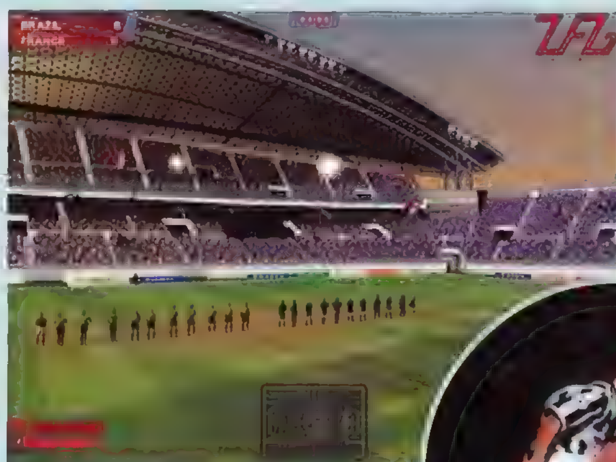
**• MW4 - kolejne dodatki**

Microsoft bardzo poważnie traktuje miłośników ogromnych humanoidalnych (w większości przypadków) machin bojowych zwanych Mechami. W zaledwie kilka miesięcy po niezłym MechWarrior IV: Vengeance i jego oficjalnym rozszerzeniu - Black Knight, przygotowuje premierę aż dwóch kolejnych jak dotąd nienazwanych formalnie dodatków! Pierwszy z nich koncentrować ma na sprzęcie Sfery Wewnętrznej, wprowadzając w świat MW4, m.in. Heavy Gauss Rifle czy IFF Jammer (urządzenie zakłócające pracę systemu rozpoznawania "swój-wróg") oraz co cieszy najbardziej, cztery nowe Mechy! Na temat tego drugiego, przybliżającego rzeczywistość klanów ("Die, clanner!") wiemy mało z tendencją do nic, jednak na stronie oficjalnej MW4 można znaleźć ankietę, w której prosi się fanów Ery Zmierzchu o wybór kolejnych Mechów do następnych dodatków (z ostatniej chwili: w głosowaniu zwyciężył mój osobisty faworyt - Zeus, a więc naprawdę godny kawał stali!)

Twórcą ma być znany z Majesty i współpracujący ściśle z FASA Interactive Cyberlore. Ich premiera zaś - jeszcze przed wakacjami.

**• SoF2 opóźniony, ale...**

I już byliśmy w ogródku, już witaliśmy się z gąską... A tu niespodziewanie niczym manifestacja obecności snajpera w RTCW spadła na nas wieść, że Soldier of Fortune 2: The Double Helix, sequel najkrwawszego chyba jak dotąd first-person shootera, nie pojawi się jak planowano w lutym i że możemy oczekiwać go najwcześniej w miesiącach wakacyjnych, a więc być może nawet dopiero w sierpniu. Powodu innego jak konieczność przeprowadzenia szczegółowych testów twórcy gry (Raven/Activision) nie po-



GATUNEK: **SPORTOWA**



# Zidane Football Generation

■ Campari aka Martini

Sama gwiazda futbolu wiosny nie czyni, o czym mieliśmy okazję przekonać się wielokrotnie, na przykładzie choćby Michasia Owena. Chyba wszyscy pamiętamy to wyczekiwanie na GRĘ Z MICHAELEM OWENEM - WIELKIM PIŁKARZEM - w roli głównej. Jak się później okazało, gra nie była warta najmniejszego zachodu, a na giełdzie piraci wręcz musieli do niej dopłacać. :-) Naturalnie Zizou jest stokroć bardziej popularny od Owena, jednak jestem pewien, że Trecision nie wywinie nam żadnego numeru i wypuści na rynek przynajmniej coś lepszego niż ww. pozycję.

Zacznijmy od grafiki, która wydaje się najmocniejszym punktem ZFG. Przyjrzyjcie się uważnie screenom. Widzicie wszystkie detale? Zwróćcie uwagę na ostrość fotek. Ciekawe, jaką minę wywołały na twarzach speców z EA Sports. Po prostu nie mogłem uwierzyć, że kolesie od PG! potrafili zrobić coś takiego! Orczak, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki... Chłopaki musieli się wybrać na jakiś obóz dla grafików - "Programowanie w tydzień", albo co? Wszak Zidane... w ogóle nie przypomina ich marniuchnych produkcji. Oby tylko engine się nie posypał...

Zidane Football Generation ukaże się w czerwcu, tak więc - jak nietrudno się domyślić - autorzy postawili głównie na tryb Mistrzostw Świata. Prawdopodobnie zostanie on udostępniony wraz z eliminacjami do MŚ. Turniej ma być wyjątkowo dobrze odwzorowany - i nie chodzi tutaj o drobiazgowe rozmieszczenie w tabelach drużyn, aktualne składy itd., lecz o emocje towarzyszące zmaganiom na murawie.

W grze zobaczymy najsłynniejsze facjaty, należące do zdzierających kupę mamony bieganiem za kawałkiem skóry, facetów, w tym ofkoz szczegółowo zrobionego Zidane'a, obecnie grającego dla "Królewskich" (legendarny Real Madryt).

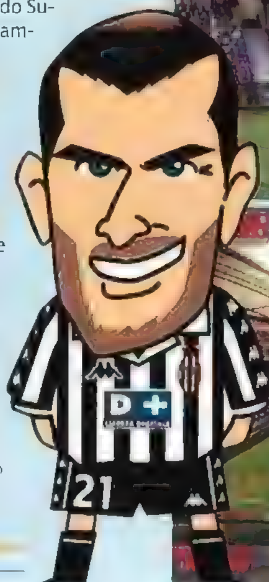
Dotarliśmy do muzyki. Trecision trudno będzie przebić fachmanów z EA, którzy corocznie wywalają spore kwoty, by zakupić najnowsze kawałki (przypominam, że dla FIFY grali już m.in. Chumbawumba, Robbie Williams, Gorillaz, Blur oraz Fatboy Slim). Niemniej jednak Trecision nie zamierza się poddać, czego najlepszym dowodem było zatrudnienie niejakiego Nicola Tomljanovicha, mogącego pochwalić się ścieżką dźwiękową do Superbike World Championship.

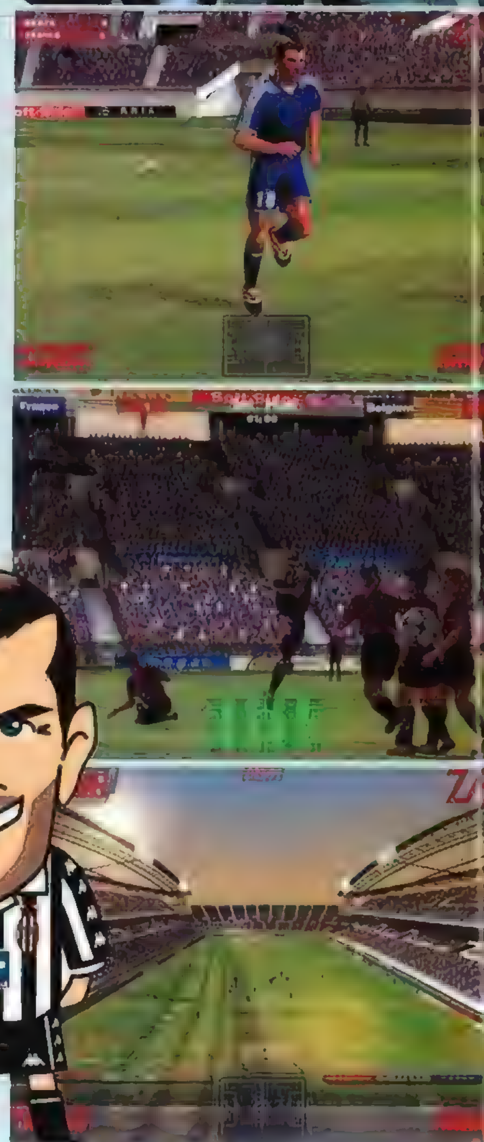
Od siebie dodam tylko, że jestem niezmiernie ciekaw, jak tym razem poradzą sobie panowie z Trecision - wszak wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż wreszcie wzięli się do roboty i realizują projekt w miarę profesjonalnie. Do zobaczenia na meczu otwarcia!

CGA

ⓘ **Trecision**

■ Producent: Cryo/Mania





GATUNEK: RTS

# Pure Power

■ Qn'ik

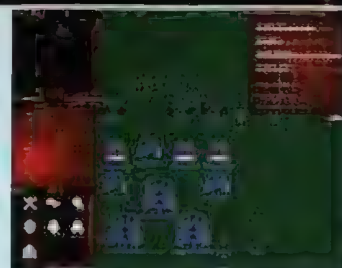
**Gdybym zapytał przeciętnego gracza, co wie o poziomie gier komputerowych produkowanych w Rumunii, zapewne odpowiedziałby pytaniem: "to tam mają komputery?!".**






Przykre? Krzywdzące? Politycznie niepoprawne? Być może - faktem jest jednak, że kraj ten - ze względu na zastój gospodarczy - nie należy do elity skomputeryzowanych państw na naszej planecie. Żeby jednak nikt nie czuł się nadmiernie dumny z tego, że jest Technicznie Zaawansowanym Obywatelem Świata - Polakiem, powiem, że Amerykanie myślą o nas dokładnie tak samo. (Mała dygresja: mojej siostrze udało się wmówić pewnym dwóm Amerykankom, że w Polsce nie istnieje coś takiego jak instytucja poczty, a listy roznoszą gołębie. Uwierzyli...)

Z krzywdzącymi stereotypami (w ogóle ze wszystkimi) należy jednak walczyć w czym na pewno pomoże nawet sugestia, że zawód programisty nie jest całkiem Rumunom obcy. Co więcej - w owym kraju powstają nawet gry - które może nie wstrząsają światem, ale zawsze wnoszą pewien powiew świeżości do skostniałego gatunku. W tym przypadku strategii.



Pure Power, bo o nią się tu rozchodzi, to klasyczny RTS, którego akcję osadzono w przyszłości. Nie fabuła jednak ma być siłą napędową gry, ale jej nietypowe podejście do tematu. Przede wszystkim, w przeciwieństwie do prawie wszystkich erteesów, gracz nie będzie mógł zbudować setek żołnierzy i innych jednostek - ich liczba jest ustalana przed każdą misją. Ciekawie również wygląda problem zasobów - gracz nie będzie zmuszony zbierać jakichś kryształów - zasobów są trzy rodzaje, z czego na jeden gracz nie ma żadnego wpływu. Szczęście(!), honor(!!!) i rozwój technologiczny - pierwsze dwa można "zdobywać" w trakcie gry, wypełniając zamierzenia misji, trzeci zaś jest zawsze stały dla danej planety czy terenu i od niego zależeć będzie, jakimi środkami przyjdzie nam walczyć na froncie - im większy poziom technologiczny, tym potężniejsza broń i tym lepsze jednostki.




Gra, jak każda dzisiejsza strategia, będzie miała też sporo elementów RPG (ciężko sobie wyobrazić dzisiaj RTS bez tego elementu). Również wielbiciele gier taktycznych nie powinni zawieść się na Pure Power - a przynajmniej tak obiecują producenci.

Zdecydowanie mniej jasną stroną gry jest jej grafika. Z żalem stwierdzam, że nijak nie może się ona równać z choćby tą zaprezentowaną w starym już Starcrafcie - a przypominam, że słynna gra Blizzarda działała w niskiej rozdzielczości i ledwie w 256 kolorach! Niestety na tym polu panowie z Pirona zupełnie się nie popisali. Piszę to oczywiście tylko na podstawie screenów - mam nadzieję, że do wyjścia finalnej wersji grafika ulegnie solidnym retuszom. Zresztą często się zdarza, że gdy producenci nie mają pieniędzy na wspaniałe efekty graficzne, gry zyskują coś zupełnie innego - grywalność, która lubi gdzieś uciekać wielkim firmom. I życzę sobie, graczom w Rumunii i na świecie żeby przyjemności płynącej z gry nie brakło!

ⓘ **Pure Power**

■ Producent: Piron

## NEWSY

dali. Aby jednak zrekompensować choć w części straty moralne, wynikające z rozczarowania, poinformowano, że zapowiadany jako rewelacja botmatcha "kreator misji" będzie w stanie generować także misje multiplayerowe! Narzędzie to pozwalające generować teren i umieszczać na nim obiekty, włącznie ze składanymi "z klocków" budynkami, wyposażone będzie w prosty edytor skryptów, dzięki któremu można będzie zdefiniować wymagany typ gry, styl mapy, a nawet warunki systemu wynagradzania graczy za określone osiągnięcia! Jednocześnie ujawniono, w jaki sposób miałyby być wydawane zdobyte w walce pieniądze: na każdej z plansz bowiem mają znajdować się "sklepy", w których gracz określonego zespołu będzie mógł zakupić (!) nowe pukawki, uzupełnić amunicję czy zaopatrzyć się w pancerz!
Cóż, oby do lata...

• **Summoner 2 - nie na PC**
Jeśli podobał się wam Summoner, niezły role-play rodem z Volition, cóż, mamy dla was złe wieści. THQ i Volition ogłosiły wszem i wobec, że Summoner 2, bezpośredni - a więc kontynuujący historię opowiedzianą w "jedynce", jej sequel będzie "PS2 exclusive". Co gorsza zaś niewielkie są również nadzieje, by mógł być łatwo przekonwertowany na "blaszaki" - budowany jest bowiem od zera tak, by wyciskać maksimum z czarnej skrzynki.

• **Red Faction 2 - nie na PC**
Jeśli podobał się wam... nie, to nie deja vu - po prostu duet Volition/THQ wyraźnie znielubił pecety i stara się ograniczyć kontakt z nimi do minimum. Pech jednak, że PS2-ce przeznaczono także, prócz wspomnianego Summonera 2, sequel Red Faction, jednego z FPS-owych hitów ubiegłego roku (wydanego w Polsce przez LEM w rewelacyjnej cenie 50 zł!), przez co przyszłość rewelacyjnego Geo-Mod engine na PC staje pod ogromnym znakiem zapytania. Czy tak się stanie, czy rzeczywiście nie dane nam będzie ujrzeć ponownie Czerwonej Planety i pokierować zupełnie nowymi











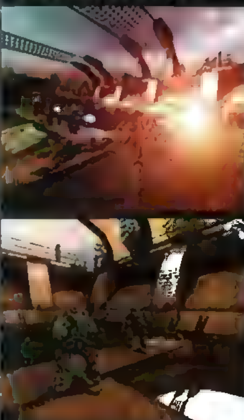
Ubranko na miarę.

## NEWSY

pojazdami i rozkoszować się faktycznie deformowalnym otoczeniem, dowiemy się w sezonie przedświątecznym 2002.

**• Unreal II - nowe screeny**

I w zasadzie można by było na tym skończyć, gdyby nie pewna i dość ciekawa historyjka wiążąca się z pierwszym z nich. Otóż jego publikacja na oficjalnej stronie gry (www.unreal2.com) wywołała spore poruszenie w branży, gdy któryś ze sprytnych fanów zauważył, że cień postaci został wyraźnie dorobiony, co oznaczało, że screeny z Unreal II składane są z elementów, a więc nie dają prawdziwego oglądu gry! Ba, byli nawet tacy, którzy twierdzili, że w tej sytuacji również i opisy możliwości słynnego Unreal engine mogą być "podkolorowane"! Na szczęście jednak tak dla gry, jak i Unreal engine Mark Rein z Epic szybko wyjaśnił całą tę sytuację, zapewniając, iż zmiana dotyczyła jedynie dorysowania cienia - gdyż w chwili, gdy pstrykano te fotki, funkcja ta nie była jeszcze zaimplementowana w kod gry. Tyle historyjki - enjoy nowe cienie i blaski Unreal 2 (dwa dalsze ukazują cienie in game).



**• Gothic PL - prezenty**

Tego typu informacje lubię najbardziej: nie dość, że znakomity, ultimopodobny role-play w niezłej cenie (jak zwykle w przypadku CD Projekt - stówa) to dodatkowo dołączono doń dwa wspaniałe gadżety: wisiorek z logo gry oraz talię kart (52 szt.) z grafiką z gry! Gothic PL ukaże się już 20 marca, a więc - dosłownie za kilkadziesiąt godzin!



**• Gothic 2**

Jeśli zaś już o Gothic mówimy: mimo że wciąż nie otrzymaliśmy żadnej oficjalnej informacji na ten temat, istnieją spore szanse, że

GATUNEK: **CRPG ONLINE**







# Lorgaine: The Black Standard

■ **Eld**

**Autograf Smugglera i Jediego w strojach topless dla tego, kto zgadnie, skąd pochodzi grupa programistów ukrywająca się pod szyldem Kapooki Games? Z Kraju Kwitnącej Wiśni? A może ze Stanów Zjednoczonych albo coraz lepiej radzącej sobie na rynku gier Rosji? Otóż nie, moi mili. Twórcy Lorgaine: The Black Standard urodzili się na Zielonej Wyspie, czyli w Irlandii. Tam też osadzono akcję gry.**

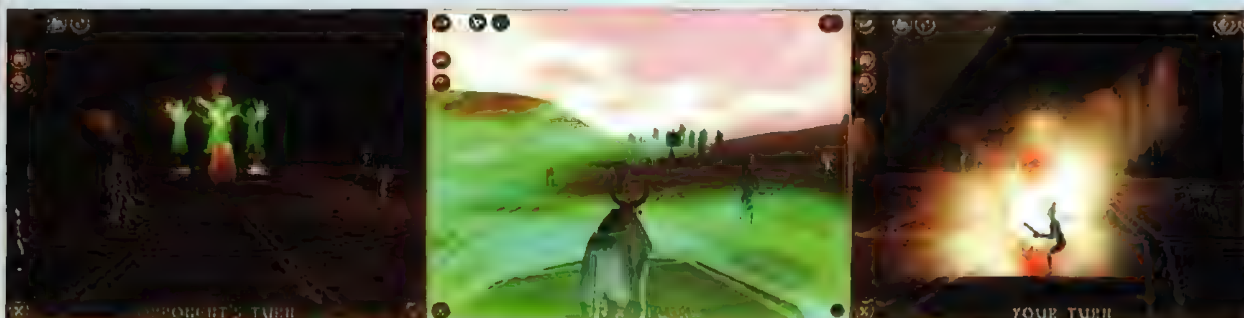




W zasadzie to akcja rozgrywa się również w starożytnej Irlandii. Od siedmiu lat trwa wojna o panowanie nad wyspą pomiędzy wojownikami Tuatha de Dannen a rasą morskich stworów zwaną Fomor, która ma jakieś średnio usprawiedliwione (wyłącznie we własnym mniemaniu) prawa do wyspy. Nie trzeba chyba w tym miejscu dodawać, że rycerze spod znaku Tuatha to dobre charaktery, a Fomor to rasa antycznych i zarazem głupich stworów, które występują w roli agresora. Nie jest to wbrew pozorom typowa wojna, albowiem bogowie wyspy wychodzą z założenia, że wszelkie konflikty powinny być rozstrzygane podczas rytualnych walk, zwanych Lorgaine. W dodatku są one rozgrywane w wyznaczonych przez bogów kamiennych kręgach, których w starożytnej Irlandii jest około dwustu. Tak pokrótce przedstawia się fabuła gry mającej wystarczająco dużo zalet, by stać się online'owym przebojem. Tak, w przypadku Lorgaine: The Black Standard zapomnijcie o trybie dla pojedynczego gracza - ta gra strategiczna jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla pajęczarzy.

Rozgrywkę rozpoczynasz na mapie z rozsianymi po wyspie arenami, wioskami i miastami. W zasadzie to rozpoczniesz zmagania na jednej z rzeczonych aren, gdzie znajdują się inni gracze, których flagi mają odmienny od twojego kolor. Wyzywasz jednego z nich na pojedynek i jeśli ten zgodzi się - rozpoczyna się batalia trwająca od dwudziestu minut do około czterech godzin. Areny dzielą się na cztery pierścienie, składające się z dwudziestu sektorów. Każdy gracz dysponuje dwunastoma jednostkami, w tym także herosem. Tak jak w grze w szachy, gracze rozpoczynają zmagania ustawieni po obu krańcach planszy. Aby wygrać pojedynek, jeden z graczy musi przeprowadzić swego bohatera z własnego punktu startowego do tego samego punktu przeciwnika. Innym sposobem na wygranie jest zniszczenie wszystkich wrogich jednostek. Gra toczy się oczywiście w systemie turowym, a podczas jednej z nich gracz może przesunąć lub wykonać atak dwoma jednostkami.

Każda ze stron konfliktu dysponuje sześcioma typami jednostek, przy czym standardowo w armii Fomor znajdziemy sześciu włóczników Coll, dwóch kuszników Gaebolg, uzbrojonego w miecz Coranocha, ciężko zbrojnego Diel, ma-





W to zagramy już wkrótce...

szynę wojenną Urkushlea oraz bohatera imieniem Maor. Dowodząc armią Tuatha, dysponujesz odpowiednikami dokładnie tych samych jednostek. W przypadku jednostek, ponownie: kierowano się zasadami szachowymi. Jednostki mają zróżnicowane pole zasięgu ruchu, zadają odmienne uszkodzenia etc. Dla przykładu - Maor może poruszać się z szybkością jednego pola po planszy oraz zadawać spore uszkodzenia białą bronią. Natomiast Gaebolg rusza się po dwa pola i strzela na odległość trzech. Sprawę komplikuje nieco tak zwana Action Cumai i Power Cumai. Jest to źródło energii używane przez walczących w kręgu Lorgaine. Action Cumai wykorzystywana jest do ataku oraz obrony. Natomiast Power Cumai odpowiada za punkty ruchu. Banalnie proste zasady, co zapewne zaowocuje dużą grywalnością Lorgaine: The Black Standard.

Kilka słów należałoby napisać o grafice w grze. Zarówno mapa, po której się poruszamy, jak i areny są jak najbardziej trójwymiarowe. Dodać muszę, że w przypadku The Black Standard zastosowano system kamer znany nam z gier strategicznych już od czasów Myth: The Fallen Lords. Innymi słowy - możesz dowolnie wykonywać zbliżenia kamer, obracać i ustawiać je pod dowolnym kątem. Wspomniana mapa prezentuje się bardzo klimatycznie, rzekłbym - erpegowo z ozdobnymi menusami i taką też czcionką. Natomiast pole bitwy odznacza się przede wszystkim efektownymi tłami, których jest co najmniej kilka (leśne, górzyste, pokryte śniegiem etc.). Swój niewątpliwy urok i piękno mają również postacie wojowników. Pokryte sporą ilością polygonów są szczegółowe i... fantastyczne. Od razu widać, że to gra osadzona w świecie fantasy. Tradycyjnie nic nie mogę powiedzieć o tym, co takiego wychwyci nasz zmysł słuchu, bo niestety w otrzymanym press-packu nie było o tym ani słowa.

Wątpliwe, by Lorgaine: The Black Standard mogło konkurować z World Of Warcraft. To zbyt duży tytuł, aby mogła z nim konkurować gierka stworzona przez malutką firmę. Na szczęście dla panów z Kapooki Games do premiery World Of Warcraft pozostało jeszcze sporo czasu i jest to szansa, którą Irlandczycy powinni wykorzystać. Wszak czekający na World Of Warcraft stratedzy sieciowi muszą w coś grać.





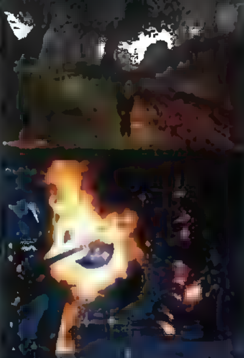



W to zagramy już wkrótce...

**The Black Standard**
Producent Kapooki Games

# NEWSY

jego sequel - Gothic 2 - jeszcze większy, jeszcze piękniejszy, jeszcze bardziej role-playing pojawi się - co najważniejsze - jeszcze w tym roku!



**• GTA 3 - australijski szlaban**

Z półeczki ciekawostek branżowych: informowaliśmy o banie, jaki dostał się Grand Theft 3 w Australii (powód łatwo zgadnąć: rzekome propagowanie przemocy). Jak łatwo było przewidzieć, szlaban ten na dłuższą metę był nie do utrzymania i od 15 lutego Australijczycy mogą zakupić GTA3 - i grać weń najzupełniej legalnie, a jedyną stratą, jaką ponieśli, są dwie minuty mniej przerywników filmowych oraz ... czas, jaki można było z nią spędzić, a który stracilo się w inny sposób.

A żeby nie było tak zupełnie nie o PC - premiera GTA3 w kwietniu, a więc jakby nie spojrzeć - już na dniach! Woohoo!

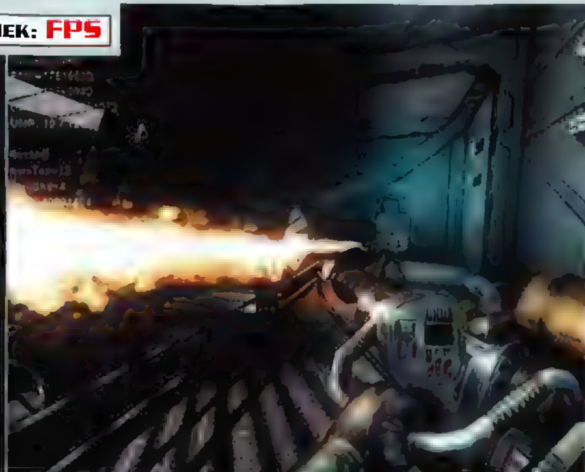
**• NN u Infogrames**

Po rozstaniu się (niezbyt niestety przyjaznym) BioWare z ich dotychczasowym wydawcą - Interplayem, przyszłość NN, czyli Neverwinter Nights, role-playa nowej generacji, stanęła pod znakiem zapytania. Znak ten jednak był stosunkowo niewielki - ten akurat tytuł nie miał prawa długo czekać na nowego wydawcę, którym ostatecznie - kilka dni temu, okazał się amerykański Infogrames. I w gruncie rzeczy nie ma się czemu dziwić - Infogrames ma przecież prawa do D&D, nabyte przy okazji przejęcia kontroli nad Hasbro. Tym samym od premiery NN znów dzielą nas jedynie tygodnie. (Z wypowiedzi twórców na forum oficjalnym gry wynika, że może się ona odbyć nawet już w maju bądź w czerwcu.)

I jeszcze jedno: w tej samej informacji prasowej, w której poinformowano o zawarciu umowy wydawniczej dotyczącej Neverwinter Nights, Herve Caen, prezes Infogrames poinformował, że rozciąga się ona także na inne jak dotąd nieujawnione role-playe firmy BioWare! Ha!

GATUNEK: FPS

# Kreed



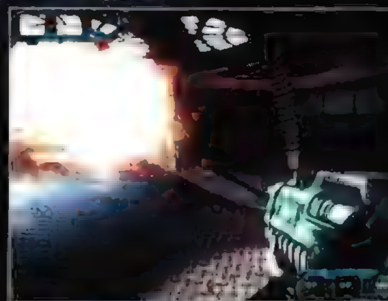
**Atak rosyjskich twórców na łamy czasopism i serwisów, jaki ostatnio przeżywamy, dobrze świadczy o potencjale drzemiącym w naszych wschodnich sąsiadach. Koronnym zaś jego przykładem jest Kreed, first-person shooter w konwencji s.f., tworzony na bazie autorskiego X-Tend engine'u przez nieznany dotąd - poza granicami Rosji - Burut. To gra, której filmowe zwiastuny starły ironiczny uśmieszek z twarzy naszych najbardziej cynicznych nawet malkontentów!...**

**gem**

Bohaterem Kreeda i zarazem naszym alter ego jest nie określony z imienia żołnierz Legionu (tia...) - elitarnego oddziału armii Hegemonii Ziemskiej. Na początku gry nasz heros wchodzi w skład załogi niewielkiego statku, który - na własną zgubę - odkrywa tajemnicę regionu, w którym wiele lat wcześniej bez wieści zaginął ciężki krążownik. Jej sednem jest 'dziura robacza' wiodąca na kosmiczne "wrakowisko". Po znalezieniu się po jej drugiej stronie okaże się jednak, że nie tylko Ziemianie byli ofiarami tej kosmicznej pułapki i co więcej - nie wszystkie z napotkanych statków świecą pustkami... Wtedy też zacznie w końcu być przydatna pewna ręka, celne oko oraz ... co niemal niespotykane w first-person shooterach - także zmysł taktyczny!

Akcja Kreeda rozgrywać ma się w ramach 17 etapów, z których każdy stanowi odrębny statek, kolonię, bazę pochodzenia ludzkiego bądź obcego, nowoczesny bądź dryfujący w przestrzeni od wielu, wielu lat... Etapy te dodatkowo podzielone są na plansze - poszczególne zadania. I jak dzięki wspomnianym już zwiastunom można było stwierdzić - ich zróżnicowanie jest wręcz niezwykłe! Nawet najmniejsze, sztampowe - zdawałoby się - pomieszczenia jak kajuty załogi stworzono tak, by ukazać nie tylko ich funkcjonalność, ale i modyfikacje wprowadzone przez ich mieszkańców - ot, choćby plakaty na ścianach! Słowem: wrażenie deja vu podczas przemierzania nie tylko kolejnych etapów, ale także plansz w obrębie jednego z nich, grozić nie będzie na pewno.

Nie wydaje się także, by miała grozić nuda. Kreed wystawi przeciw naszemu legioniście aż 34 rodzaje przeciwników: od ludzi - ze wspomnianego ciężkiego krążownika Hegemonii, poprzez insek-



toidy po Obcych, bazujących na mocach umysłu! Ich siła leżeć ma jednak nie tylko w ilości, ale także jakości, zachowań poszczególnych jednostek oraz grup kierowanych przez AI i dodatkowo - dla celów fabularnych - wspomaganych skryptami. Co ciekawe: nasi przeciwnicy mają posługiwać się nie tylko wzrokiem, ale i słuchem, i węchem, a kilku możliwych stanów - np. amoku - nigdy dotąd w żadnym FPS-ie nie było!

Podobną innowację stanowić mają niektóre z dostępnych w grze ciężkiej broni: będą wymagać bowiem więcej niż jednej osoby obsługi! Co ciekawe - mowa w tym przypadku najprawdopodobniej także o trybie single player, co oznaczałoby, że w trakcie gry wspomagać nas będą jednostki kierowane przez komputer! Naturalnie konieczność "drużynowego" obsadzania broni sprawdzi się w trybach multiplayer, traktowanego - jak zapewniają twórcy - równie poważnie jak kampania dla pojedynczego gracza. Niestety jak dotąd niewiele o nim wiadomo prócz tego, że dostępne będą co najmniej trzy tryby gry: deathmatch oraz teamowe capture the flag i assault i - co powinno ucieszyć wszystkich znakomicie czujących się obecnie w RTCW - podział na klasy, m.in. żołnierz z miotaczem ognia, snajper, pionier (saper), lekarz...

Wróćmy jednak do wymienionego już we wstępie, a nazywającego engine gry, tajemniczego słówka X-Tend. Jak bowiem wszem i wobec wiadomo, w FPS-ach engine określa granice twórców oraz w efekcie - samych gier. W tym szczególnym przypadku - przynajmniej jeśli o techniczną stronę chodzi, jest tak dobrze, że może wydawać się, że Kreed granic takich mieć nie będzie! Naturalnie wyliczenie kolejno wszystkich jego atutów mija się z celem i przydałoby się nielicznym, jednak na miejscu może być wskazanie kilku najciekawszych, na czele ze stwierdzeniem faktu, że jest zdolny do generowania najlepszego systemu świateł oraz cieni, jakie kiedykolwiek mieliśmy okazję oglądać!

Zatem: X-Tend zdolny jest dynamicznie oświetlać (przy czym wykorzystuje wyjątkowo bliskie rzeczywistości mapy świetlne) i równie dynamicznie cieniować - stosując również metodę podwójnej tekstury oraz zdolnych do "krycia" każdego obiektu na planszy, w tym modeli postaci i dźwiganych przez nie broni! Ponadto znakomicie rozumie się z systemami cząsteczkowymi wykorzystywanymi do tworzenia obiektów typu ogień (np. w miotaczach ognia), dym, para, deszcz, śnieg czy mgły wolumetryczna i powierzchniowa (w tym przypadku zaawansowanymi do tego stopnia, że widoczne ma być nawet "rozchodzenie" się mgły pod wpływem, np. przelatującej przez nią rakiety, a więc





efekt w rodzaju tego, który wzbudził niekłamany zachwyt podziwiających demo technologiczne Unreal engine!). Nie dość na tym: jeśli mowa o postaciach, X-Tend jest w ścisłej czołówce. Przeciętny model postaci w Kreedzie, tworzony za jego pomocą, składa się z ok. 4000 wielokątów, animowany zaś jest metodą szkieletową (przy czym szkielet może liczyć sobie nawet 120 kości!).

I wreszcie, co pewnie najciekawsze z punktu widzenia przeciętnego gracza: mimo że X-Tend wyraźnie dopraszа się odpalania go z GeForce 3 - kartą, pod którą jest optymalizowany i z której wyciska ostatnie soki, jest zdolny zarazem do przycięcia spektrum feerii graficznych tak, by umożliwić Kreedowi działanie z większością obecnych obecnie na rynku GPU! Zdolność ta przyda się zresztą nie tylko do tego - również do automatycznego upraszczania grafiki w trudnych dla systemu momentach, np. podczas zderzenia dwóch grup złożonych z zakochanych w miotaczach ognia piromanów.

Słowem - tak by podsumować ten techniczny fragment, jakość i szybkość wyświetlanej grafiki sprawiają, że X-Tend bywał już porównywany z engine'em Dooma 3, a trudno chyba wyobrazić sobie lepszy komplement! Nie zdziwię się zatem, kiedy już po premierze Kreeda zaczną dobiegać nas wieści o kolejnych grach z "built with X-Tend engine" na pudełkach.

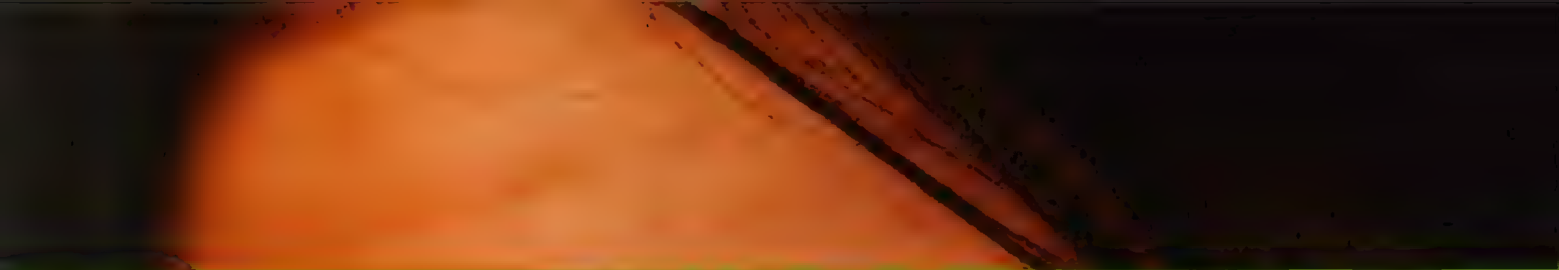
Do tego czasu jednak zdąży - niestety - minąć sporo czasu, gdyż na Kreed przyjdzie nam poczekać przynajmniej do grudnia... Na szczęście jednak jego twórcy obiecują, że już pod koniec lata pojawi się jego oficjalne (*) demo, zawierające kilka plansz oraz przynajmniej 3 rodzaje broni (niestety bez multiplaya...). Tymczasem zaś można już, jak się zdaje, zacząć zbierać argumenty na potwierdzenie obiegowej opinii, że rzeczywiście najlepsi programiści świata mieszkają za Wielką Wodą. W momencie bowiem gdy Kreed pojawi się, może się okazać, że wcale nie wszyscy...

*(*) a więc nie tzw. alpha-technology demo, które "wypłynęło" jakiś czas temu w Internecie.*

### Kreed
Producent: Burut



W to zagramy już wkrótce...



# NEWSY

**• Fargo na aucie**

A jeśli już o Interplayu mowa - z pewnym żalem informujemy, że jego założyciel, człowiek legenda Fryan Bargo z Wastelands - Fallout: O, czyli Brian Fargo został obarczony przez nowych właścicieli Interplaya - francuski Titus, odpowiedzialnością za fatalny stan firmy pod względem finansowym i zmuszony do rozstania się z nim. Jak się zdaje jednak, niewielka jest szansa, by mogło to w czymś pomóc tej chylącej się ku upadkowi marce: analitycy twierdzą, że przetrwanie Interplaya stoi pod ogromnym znakiem zapytania, elektroniczna giełda zaś - NASDAQ, zupełnie poważnie rozważa wycofanie akcji IPLY z rynku. Nie jest więc wcale wykluczone, że już niedługo ujrzymy newsy z nagłówkami "Interplay - RIP".

Nie ma natomiast powodów, by obawiać się o przyszłość samego Fargo. Ten bowiem rozstając się z firmą, którą stworzył, stwierdził "mogę powiedzieć tylko jedno - cytując Arnolda Schwarzeneggera - »wrócę«", zatem najpewniej wkrótce znów o nim usłyszymy...

**• Xenus**

Znamy tytuł nowego shootera twórców Codename: Outbreak, zebranych obecnie pod szyldem The Deep Shadows; nie ukrywamy jednak, że słowo "xenus" mówi nam tyle, co nic. Na szczęście wraz z tytułem twórcy ujawnili kilka cech charakterystycznych dla Xenusa: ma stanowić rozwinięcie idei C:O (który, nawiasem mówiąc, powinien być już w sklepach), jednak w odróżnieniu od niego ma zawierać znacznie więcej elementów RPG i być prawdziwym "thinking man's shooterem".

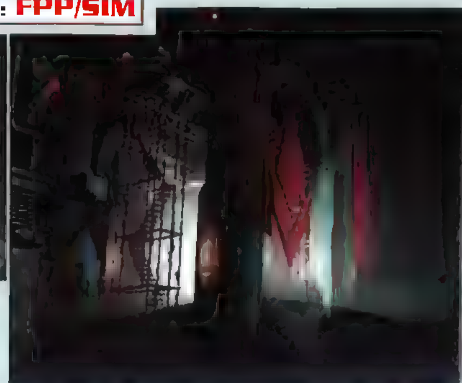
I już zupełnie na marginesie: równolegle z Xenus w studiach The Deep Shadows trwają prace nad nieujawnionym dotąd tytułem, który pod względem dbałości o wiarygodność engine'u fizycznego ma bić na głowę nawet Tresspasser!

**• Ghost Master**

O Ghost Master nie było wiadomo nic do momentu, gdy na czeskim BonusWeb.cz pojawił się film uka-

GATUNEK: **FPP/SIM**





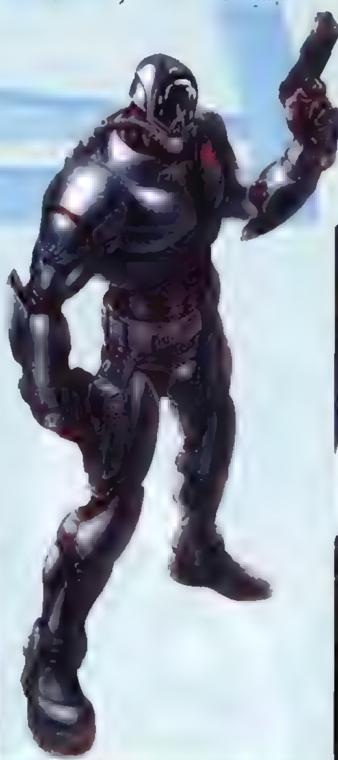
# Deus Ex 2

**Campari aka Martini**

**Przydałoby się wymyślić jakiś oryginalny wstęp. W końcu piszę o sequelu jednej z najsłynniejszych gier FPP ostatnich lat. Hm, od czego by tu zacząć? Deus Ex był tytułem nietuzinkowym...**

Tym oto sposobem wstępniak mamy za sobą. Co się będę męczył. Dobra, koniec żartów. Deus Ex zna praktycznie każdy. Gra zasłynęła głównie dzięki unikalnym (jeszcze parę lat temu) nieliniowości oraz swobodzie w działaniu. Tytuł można było przejść na wiele sposobów, co naturalnie przyczyniło się do długowieczności Deusa. Do tego należy dodać wyjątkowo ciekawą jak na grę akcji fabułę, niezgorszą oprawę audio-wizualną i charakterystyczny klimacik. Ach, miód-malina! Do dziś pamiętam kilka nocnych etapów, które szczególnie mocno odcisnęły piętno na mojej, w końcu młodzieńczej psychice. Dość powiedzieć, że po ukończeniu gry, słysząc choćby najmniejszy szelest, dostawałem drgawek, spazmów, tężca... Trochę przesadzam, ale pierwszej części Deus ExA nie można było odmówić klimy. Co w tej kwestii ma do powiedzenia "dwójka"? Ano, wcale niemało.

Na pierwszy ogień (dosłownie i w przenośni) pójdą bohaterowie. Zgadza się - BOHATEROWIE. Widocznie chłopaki z ION Storm postanowili przygotować feministyczną wersję Deus Ex 2, bowiem obok doskonale znanego nam J.C. Dentona w grze pojawi się również kobieta! Oczywiście wybór postaci wpłynie na rozgrywkę. I to dosyć znacznie. Prawdopodobnie bohaterka będzie się poruszać szybciej niż Denton, skakać wyżej aniżeli J.C., lecz jej arsenał zostanie ograniczony do za edwie kilku pukawek z małą liczbą naboi. Cóż, coś za coś. Co do samego Dentona, nie przewiduje się rewolucyjnych zmian - czy to w wyglądzie, czy w sterowaniu. Natomiast obie postacie mają być w pełni zoptymalizowane pod względem strategii, jaką wybierze gracz. Jeśli zechce pobawić się w ww. Thiefa, proszę bardzo! Wystarczy, że skupi się na skradaniu, omijaniu wrogów i zacznie używać broni z tłumikiem. W przypadku gdy wrócimy do domu po koszmarnym dniu i będziemy mieli ochotę na jedną wielką rzeź, załączymy futurystycznY kałach i hulaj dusza! ;-) A propos: autorzy obiecują, że sequel Deusa da się przejść bez zabijania nawet jednego przeciwnika! Dacie wiarę?



Jednak rozpisuję się tutaj o rozgrywce, nieliniowości itd., a do tej pory nie wspomniałem o fabule, czyli najważniejszym elemencie Deus Ex 2. Otóż startujemy w tym samym miejscu, w którym zakończyła się część pierwsza. Nie wiadomo, które outro z "jedynki" było "prawdziwe". Przypominam, że ION, nie bacząc na możliwość zrealizowania kolejnego tytułu, pozwolił graczom wybrać zakończenie Deus Ex. Teraz ma dodatkowy kłopot na głowie, ale to już nie nasze zmartwienie. W kontynuacji na 80% pojawi się korporacja Versalife i to wokół niej, podobnie jak w poprzednim Deusie, zostanie zawiązana skomplikowana sieć intryg. (Wcale się nie zdziwię, jeśli DX2 okaże się



W to zagramy już wkrótce...

wyłącznie odmłodzoną i dopieszczoną "jedynką".)

Pewnie jesteście ciekawi, jakież to miejsca napotkamy na naszej drodze? Będą to przede wszystkim obszary zurbanizowane, czy i miasta. Raczej zapomnijcie o jatkach na otwartym terenie. Z resztą nawet gdyby ION Storm dołączyło parę misji, np. w górach, wtedy gra przypominałaby raczej Operation Flashpoint i resztę tych symulatorów wojny, a nie porządną cyberpunkową produkcję. Na pewno odwiedzimy następujące lokacje: laboratoria, slumsy (hm, fajny pomysł, wyobraźcie sobie długie korytarze spowite mgiełką i powoli wyłaniające się zarysy postaci...); kanały oraz bazy wojskowe. Sporo czasu spędzimy również pod wodą, co wiąże się z licznymi spotkaniami z zmutowanymi rybkami, rekinami, ośmiornicami itp.

Poziomy wygenerowano dzięki nieco przechodzonemu już Unreal Warfare, a także elementom silnika Rune i (uwaga!) Unreal 2. Szczególnie ta ostatnia pozycja budzi pewne podejrzenia. Przecież druga część Nierealnego jeszcze się nie pojawiła, więc jakim cudem programiści z ION dorwali się do tego engine'u? Możliwe, że podpisali umowę z producentem U2, ale i tak sprawa wydaje się co najmniej dziwna. Tak czy inaczej mieszanka Unreal+Rune+Unreal 2 ma duże szanse na sukces (jeżeli nie ogromne...). W każdym razie engine będzie miał okazję popisać się, ponieważ poziomy w Deus Ex II mają być olbrzymie (a przecież te z DX nie były wcale małe...) i urzekać dużą liczbą efektów specjalnych. Autorzy poprawią też animacje bohaterów, zwłaszcza mimikę, która w pierwszej części wyjątkowo skutecznie odpędzała od monitora. Dalej - odgłosy (przydadzą się przyzwoite głośniki z subwooferem) oraz bajery świetlne - choćby wymieniona mgła. To dobrze, że tym razem ION przyłożył większą wagę do strony audio-wizualnej, bo w zasadzie to przez nią DE nie otrzymał tylko maksymalnych ocen.

Nadszedł czas na omówienie gry od jej "strony intelektualnej". Wszyscy wiemy, jak trudno w dzisiejszych czasach o dobre AI komputera - szczególnie w grach FPP. ION zapewnia, że przygotuje naprawdę wymagających przeciwników, ale kto jest w stanie w to uwierzyć? Toż wszyscy zawsze tak mówią...

Co innego fizyka! Jej najmocniejszym punktem ma być system Havoc, odpowiedzialny za generowanie m.in. warunków atmosferycznych. Dzięki niemu w ulewnym deszczu będzie trudniej trafić przeciwnika! Nareszcie oryginalny pomysł! A już myślałem, że się nie doczekam.

Ostatnia rzecz - multiplayer. Nadal nie wiadomo, czy ION Storm w ogóle go udostępni, ponieważ programiści postanowili skupić się na singlu i - oczywista - do roboty nad trybem wieloosobowym zabiorą się dopiero wtedy, kiedy ukończą single player. [Z wywiadu z prezesem Ion Storm Austin - Warrenem Spectorem, oraz szefem projektu Deus Ex 2 - Harveyem Smithem, przeprowadzonego przez Gamespot.com, wynika, że trybu multiplayer w DX2 nie będzie na pewno - przyp. red.]

Gierka powinna się pojawić na półkach sklepowych dokładnie na początku czerwca i sądzę, że termin ten zostanie dotrzymany. [Pytani o datę premiery DX2 ww. panowie ostrożnie wskazują początek roku 2003 - przyp. red.] Z reguły w czasie wakacji nie wydaje się wielkich tytułów, a na jesień Deus Ex 2 może już nie wywołać pozytywnego wrażenia (w końcu co jak co, ale gry starzeją się najszybciej). Szkoda by było zmarnować taki potencjał...






Deus Ex 2
Producent: ION Storm

## NEWSY

zujący - praktycznie gotową grę! Gra zaś, będąc dziełem Empire Interactive (ostatnimi czasy - sprezentowano wam w numerze 01/02 Sheep) jest RTS-em w rodzaju Dungeon Keepera, w którym gracz wciela się w rolę tytułowego Mistrza Duchów, a więc kogoś, kogo zadaniem będzie straszenie ludzi! Wbrew temu jednak, co można by pomyśleć, Ghost Master jest tytułem, w którym niewiele będzie przemocy - to raczej radosna parodia horrorów niż faktycznie gra, w której należy się bać. Zresztą spójrzcie na screeny. I jak się tu (nie) bać?



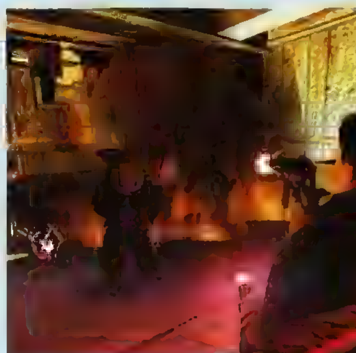
• **DNF demo?**

Nie podejmujemy się jednoznacznej odpowiedzi na tak postawione pytanie. Z jednej bowiem strony - trudno uwierzyć, że wieloletnie oczekiwanie na sequel Duke'a 3D może się zakończyć, z drugiej jednak - nikt z 3D Realms ani GOD Games nigdy nie sugerował, że można powątpiewać w premierę DNF. Co więcej - post George'a Broussarda, prezesa 3D Realms, na oficjalnym forum Duke'a zdaje się ostatecznie wyjaśniać tę kwestię, gdyż mówi o demie gry! Demo to zaś, jak twierdzi, miałoby obejmować pierwszy poziom gry (ok. godzinki z Duke'iem), zajmować ok. 150 MB i ukazać się w okolicach premiery (z dokładnością do miesiąca). Cóż, pozostaje czekać.

• **PC nie-umiera nigdy**

Los pecetowej wersji The World Is Not Enough, która nigdy nie ujrzy światła dziennego, nie przestraszył firmy EA, która po raz kolejny próbuje zaprosić najsłynniejszego Agenta Jej Królewskiej Mości Jamesa "007" Bonda na PC! Godna pochwały jest także dbałość o gospodarzy wizyty, gdyż zadanie to zlecono Gearbox Software, a więc twórcom znanym z Half-Life: Opposing Force i Half-Life: Blue Shift, aktualnie zaś kończącym niecierpliwie wyczekiwanego Counter-Strike: Condition Zero. Niestety jak na tę chwilę niewiele więcej ponad to, że gra ma być "thinking man's shooterem" w perspektywie pierwszej osoby, jednak "z elementami gry w osobie trzeciej (czyżby tak na PS2-kowym Agent: Under Fire - w

GATUNEK: ACTION



■ **Bakterria**

# The Thing

**Wyobraź sobie, że znalazłeś się w odciętej od świata, położonej na najbardziej bezkresnych terenach Arktyki bazie badawczej. Wyobraź sobie, że choć jesteś tu ze swoją ekipą, nie możesz zaufać żadnemu z jej członków. Wyobraź sobie wreszcie, że złowrogie moce, jakie opanowały to miejsce, zrobią wszystko, abyś nie przeżył najbliższej nocy... I nie mów, że jesteś w stanie stawić temu czoło. Jedynie... pomódl się, by tak było!**

John Howard Carpenter - tego nazwiska nie ma prawa nie skojarzyć żaden szanujący się wielbiciel filmów grozy. Wszak to "Halloween", "Ucieczka z Nowego Jorku" czy "Rzecz" okazały się kamieniami milowymi w dziejach tego gatunku. Właśnie na kanwie ostatniego z wymienionych tytułów osadzono fabułę gry wchodzącej w coraz bardziej zaawansowane stadium tworzenia. I choć możliwość dorównania pod względem klimatu filmowi, obchodzącemu w tym roku dwudziestą rocznicę "urodzin", może okazać się celem nierealnym do zrealizowania, dziełko firmy Computer Artworks, której patronuje gigant elektronicznej rozrywki - Konami, ma szansę wielkim hukiem wedrzeć się na nieco ospały ostatnimi czasy rynek survival horrorów.

Fabuła wprowadza nas na dobrze znane tereny okalające zniszczoną bazę. Od dnia tragedii minęły już, ale jednocześnie - zaledwie, trzy miesiące. Oprócz Blake'a MacReady'ego, który jako jedyny przeżył batalię przeciwko obcej istocie, na miejsce trafia również oddział komandosów. Ich początkowym celem jest zbadanie szczątków kompleksu. Bardzo szybko okazuje się jednak, że - ponownie - ważniejsza okaże się walka o własne życie! (Swoją drogą, po przyjęciu takiej dawki wrażeń, jaką MacReady został obdarowany w samym tylko filmie, osobiście chyba nigdy nie ważyłbym się opuścić mięciutkich, białych ścian swego pokoiku w pensjonacie.) :)

The Thing nie powiela schematu znanego z dwócn kultowych serii Resident Evil i Alone in The Dark, polegającego na samotnej wędrówce. Zamiast tego mamy możliwość kierowania niewielkim oddziałem wyszkolonych komandosów. Każdy z nich ma określone zadanie do wykonania. I tak znajdziemy tu: wyspecjalizowanego medyka, technika i żołnierza, którzy pomogą nam odpowiednio uzupełnić energię, rozszyfrować napotykane zagadki i zapisywać stan rozgrywki oraz - co oczywiste - bronić się przed czającym się w każdym zakamarku bazy złem. Fakt, że nie przyjdzie nam przez to wszystko przechodzić w samotności, nie znaczy jednak, iż będziemy czuli się mniej zagrożeni w swych działaniach. Jak dobrze pamiętamy z filmu, obcy z łatwością może się bowiem wkraść w nasze szeregi. Podstawą będzie więc ciągła czujność i szeroko otwarte oczy...

Ważnym elementem gry jest - noszący dotychczas roboczą nazwę - "czynnik strachu". Wiadomo, że narażonym na niewyobrażalny wręcz stres członkom ekipy mogą puścić nerwy, czego efektów w postaci rozbryzganych po ścianach flaków współziomków nietrudno się domyślić. Aby nie narażać misji na niepowodzenie, będziemy musieli poprzez umiejętne działanie psychologiczne oraz stosowny do sytuacji podział ról panować nad emocjami każdego z towarzyszy. Ogólnie rzecz biorąc: jeżeli tylko system ten zostanie odpowiednio przemyślany i dopracowany, będziemy mogli powoli przygotowywać się na nowy standard występujący w grach akcji.

Wizualna strona projektu sprawia bardzo dobre wrażenie. Szczególną uwagę warto zwrócić na wykonanie postaci, które cechuje się przede wszystkim zna-



komitym odwzorowaniem ludzkiej twarzy, jak i efektami świetlnymi - strzały, wybuchy, pokłady ognia czy chociażby wschodzące nad bezkresem lodowej krainy słońce. To wszystko jednak przy odpowiednio dopalonym sprzęcie (tak, tak - niestety nie ma róży bezkolcowej;). Gry te zapiszą się pewnie w naszej pamięci na długo... Obyśmy równie długo mogli rozkoszować się samą grą, czego nam wszystkim życzę!

① **The Thing**

■ Producent: Computer Artworks

## NEWSY

tej perspektywie miały być pościgi samochodowe?), a jej fabuła nie wiąże się z żadnym z Bondowych filmów - nie wiemy.
(tx, HomeLan.com)

**• GameCube w Europie**

Faktycznie, NGC niewiele ma wspólnego z pecetami, jednak waga newsa usprawiedliwia chyba jego publikację. Zatem: jak informują dobrze poinformowane źródła, europejska premiera nowej konsoli Nintendo - GameCube, odbyć się ma już 3 maja, jej cenę zaś ustalono na kwotę 249 euro, co sprawia, że przynajmniej pod względem ceny może śmiało konkurować z PS2 czy Xboxem.

**• Neocron się spóźni**

Premiera online'owego role-playa - Neocron, dzieła niemieckiego CDV Software - nie odbędzie się, jak pierwotnie planowano, jeszcze w pierwszym kwartale tego roku. Opóźnienie jednak nie jest tak wielkie, jak można by przypuszczać: nową premierę CDV planuje na Q2 2002.





**• Medal of Honor: Team Assault**

Jak informują dobrze poinformowane źródła, Electronic Arts, świętujące niezwykle ciepłe przyjęcie Medal of Honor: Allied Assault (pozdrowienia, Wayne i cała 2015! :) - FPS-a w realiach II wojny światowej, postanowiło, że już w październiku wydany zostanie pierwszy (być może z wielu) dodatek zatytułowany Team Assault, rozwijający ideę gry multiplayer.

Przy okazji zaś ciekawostka dotycząca wersji giełdowej MOHAA, z którą zetknął się każdy próbujący zagrać weń jeszcze przed oficjalną premierą. Otóż była to, jak nietrudno skądinąd się domyślić, beta gry. Innymi słowy: panowie, to nie tylko nie było honorowe - tak naprawdę to wcale nie był MOHAA.

**• Medal of Honor 3?**

Brytyjski PC Gamer informuje, że prócz wspomnianego Medal of Honor: Team Assault EA rozpoczęło prace nad prawdziwym sequelem MOHAA, który jak na tę chwilę

## NEWSY

określany jest jedynie nazwą kodową "Medal of Honor 3".

**• Postal 2**

Postal, gra sprzed 5 niemal lat, nadal wywołuje nerwowe tiki u purystów - tak wielkiej dawki nieuzasadnionej przemocy nie było w żadnej innej grze. Oni też zapewne już wkrótce zakrzykną głosem oburzenia oraz zgrozy, gdyż twórcy Postal - Running With Scissors, ujawnili, że jeszcze w tym roku ujrzymy sequel tego kontrowersyjnego tytułu. Postal 2 ma się jednak znacznie różnić od swego dwuwymiarowego, ukazanego w rzucie izometrycznym przodka - ten nowy ma być bowiem FPS-em, tworzonym na bazie wykupionego od Epic Unreal engine'u! Czy będzie równie (nie)atrakcyjny także w tej formie - zobaczymy już po premierze gry.

**• Ghost Recon: Desert Siege**

Znamy wreszcie tytuł pierwszego oficjalnego rozszerzenia tactical shootera rodem z Red Storm - Ghost Recon, który dotąd występował w newsach jako - po prostu - dodatek. Tytuł ten brzmi Desert Siege, co nawiasem mówiąc, świetnie koresponduje z pustynnymi screenami, jakie do tej pory mieliśmy okazję podziwiać...



**• Mafia dłużej w zamknięciu**

Zła wieści dla wszystkich, którzy, tak jak ja, mają już potwierdzone zamówienie na Mafia: The City of Lost Heaven - TPP w klimacie "Ojca Chrzestnego" z - ponoć absolutnie fenomenalnym - integralnym symulatorem starych samochodów, tworzonego przez czeskie Illusion Softworks. Złe, gdyż premiera Mafii przesunięta została na pierwsze dni maja br.

Przy okazji zaś: włoskie władze poinformowały, że gra - ze zrozumiałych chyba dla wszystkich wzglę-



GATUNEK: CRPG




gem

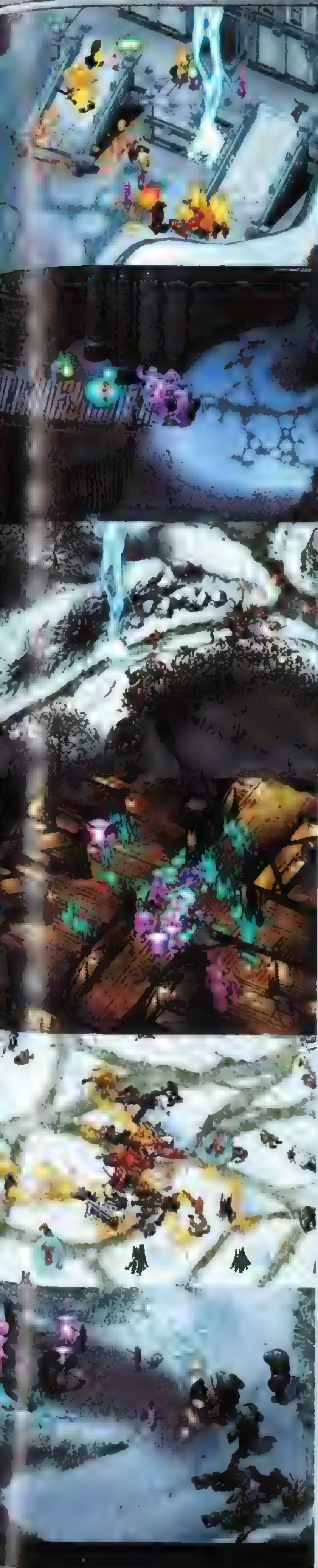
**Pogłoski o Icewind Dale II, sequelu dungeon-crawlera w świecie Dungeons & Dragons, docierały do nas od dobrych kilku miesięcy. Dopiero jednak w początkach lutego roku 2002, a więc niemal w przeddzień planowanej na maj premiery Interplay oficjalnie je potwierdził. I tak, w największym skrócie mówiąc, IWD2 powstaje na bazie motywów powieści R.A. Salvatore'a i dwuwymiarowego engine'u Infinity, w studiach Black Isle, autorów m.in. Fallout 2, pierwszego Icewind Dale, Heart of Winter; i NIE jest, co najważniejsze, tylko większym dodatkiem, ale najzupełniej pełnoprawnym tytułem.**

I rzeczywiście - nawet pobieżne przejrzenie listy zmian w stosunku do poprzedniczki i jej dodatków potwierdza, że zmieniły się nie tylko czas gry (zaczynamy w 30 lat po wydarzeniach opowiedzianych w IWD i HoW) i jej fabuła (nakazująca, jak łatwo się domyślić, ponownie ruszyć z odsieczą zagrożonym Dziesięciu Miastom Doliny Lodowego Wichru). Zmiany sięgają samego rdzenia systemowego, stanowiącego najbardziej efektywne, zdaniem twórców, połączenie zasad drugiej i trzeciej edycji D&D! Dobre pojęcie o ich zakresie daje przykład THAC0, które zastąpiono systemem base attack bonus, czy rozdzielenie bonusów AC na te wynikające ze zdolności, zbroi i przedmiotów!... Zresztą - nie trzeba uciekać się aż do nich, gdyż pierwsze, wynikające z przyjęcia rozwiązań aktualnej, trzeciej edycji D&D, zmiany widoczne mają być już podczas tworzenia postaci. W IWD2 bowiem rzuty kostkami w celu ustalenia charakterystyki zastąpiono systemem puli punktowej, z której budujemy szkielet punktowy postaci (w IWD2, nawiasem mówiąc, tworzymy wszystkich naszych bohaterów, nie zaś, jak w BG, kierujemy grupą stworzoną za nas). Niestety, a z drugiej strony - na szczęście - niemożliwy będzie prosty import grupy awanturników z IWD czy HoW. Formalnie dlatego, że akcja gry toczy się wiele lat po tym, jak rozsypały się ostatnie szkielety ofiar ze stoczonych w HoW bitew, faktycznie jednak chodzi o to, że



postacie, które ukończyły Serce Zimy (i to w trybie Serca Furii, a więc tym najtrudniejszym, ale też dającym najwięcej w zamian), nijak nie przystawałyby do poziomu gry...

Zmiany tyczą się nie tylko systemu wyboru charakterystyki postaci, ale właściwie każdej fazy ich kreacji. W Icewind Dale II wprowadzono zatem np. nową rasę "grywalną": półorka, a także podrasy każdej z istniejących już wcześniej ras (można więc będzie zagrać m.in. człowiekiem: thieflingiem, krasnoludem: złotym czy szarym, elfem: drowem!...). Podobnie, śladem BG2, listę dostępnych klas rozszerzono o Sorcerera i Monka, pojawiły się dodatkowo "profesje" (kit), np. wojownik: zabójca czarodziejów, czy kensai bądź bard: skald itp. Aby nie narazić się na zarzuty prostego powielenia rozwiązań obecnych w Shadows of Amn, a zarazem ukazać specyfikę Doliny Lodowego Wichru (która nawet na dla mieszkańców Faerunu jest czymś w rodzaju innego świata...).





Black Isle zdecydowało się wprowadzić 2 nowe kity: Mercenaries (zastępujący baldurowego Berserkera) oraz Dreadmasters of Bane (czyli lokalny odpowiednik Priest of Talos). Na przebieg rozgrywki i losy naszych podopiecznych wpływać mają także nowe umiejętności bojowe (m.in. walka dwoma orężami równocześnie), pieśni bardów i naturalnie ogromna liczba zaklęć, w tym pożyczone z BG2 Cacofiend, Gate czy Meteor Swarm, ale i zupełnie nowe jak Executioner's Eyes i Aegis - łącznie ponad 300 różnych czarów! Wreszcie - ekwipunek naszych herosów składać się ma, prócz wszystkich przedmiotów z Icewind Dale, Heart of Winter i Trials of Luremaster, z ponad 100 zupełnie nowych przedmiotów: broni, pancerzy, artefaktów.

Nowością najwidoczniejszą ma być jednak znacznie powiększony i... zmieniony świat. Zmieniony, gdyż mimo że zdążyliśmy już dość dobrze poznać Dolinę Lodowego Wichru, nie będzie ona w IWD2 miejscem, które niczym nas nie zaskoczy. Przeciwnie: napór armii goblinoidów zagrażającej Dziesięciu Miastom sprawił, że również lokacje już znane, m.in. bliski sercu Kandahar czy Oko Węża, zaroiły się od nowych stworów. Wrażeniu inności świata służyć ma też... przepuszczenie sprite'ów (np. postaci i efekt czarów) przez karty 3D, dzięki czemu całość ma nie tylko lepiej wyglądać, ale i sprawniej działać, nawet w rozdzielczościach oficjalnych do 2048 x 1536 punktów! Jeśli zaś już o technicznej stronie projektu mówimy: także grafika zaspokoi nas w zupełności - tła już w IWD stanowiły niejednokrotnie coś w rodzaju niewielkich dzieł sztuki, a w Icewind Dale II mają wyglądać jeszcze lepiej; za portrety postaci zaś odpowiedzialny jest Justin Sweet - człowiek, który rysował ilustracje w księdze - intrze do IWD, i ekrany load w Fallout 2, a więc także gwarant jakości. Niestety dla odmiany zmienił się kompozytor - tym razem jest to Inon Zur, jednak i on, będąc twórcą ścieżki muzycznej np. do Fallout: Tactics, Baldur's Gate czy Klingon Academy, zdążył się już sprawdzić i potwierdził własne umiejętności. Ponadto Jeremy Soule, kompozytor okrzykniętej arcydziełem muzyki do pierwszego IWD, również będzie uczestniczył w procesie udźwiękowiania gry.

Reasumując - Icewind Dale II nie jest z całą pewnością prostym dodatkiem w rodzaju Heart of Winter. Nie jest także, na całe szczęście dla mnie i podobnych mi wielbicieli oldskoolowego hack&slash, projektem realizowanym przy minimalnych nakładach sił oraz funduszy. Słowem: faktycznie, jak się zdaje, możemy liczyć na produkt dopięty na ostatni guzik i zdecydowanie warty poświęcenia tak pieniędzy, jak i czasu!

Wydaniem Icewind Dale II na rynku polskim zajmie się najprawdopodobniej CD-Projekt.

**ⓘ Icewind Dale II**

■ Producent: Black Isle Studios/Interplay

## NEWSY

dów, będzie mieć spore problemy z uzyskaniem zgody na jej sprzedaż w tym kraju. O rozwoju sytuacji będziemy informować na bieżąco.

**• Dungeon Siege na dniach!**
Już na pierwszy kwietnia (tak, w sam prima aprilis) planowana jest europejska premiera Dungeon Siege'a, niezwykle obiecującego role-playa, dzieła Gas Powered Games (i Chrisa Taylora!) oraz Microsoftu. Na zaostrzenie apetytu prezentujemy po raz pierwszy screeny z trybu cooperative multiplay.



**• Sea Dogs 2 - pozdrowienia znad morza!...**
Na oficjalnym sajcie Sea Dogs 2 - sequela jednego z najpiękniejszych morskich tytułów, jakie kiedykolwiek mieliśmy okazję oglądać na PC, pojawiła się informacja, że jeszcze w tym miesiącu ma się ukazać oficjalne demo gry! I ponownie, jako aperitif - kilka nowych, prawdziwie imponujących screenshotów!



**• Warcraft III: kupa screenów!**
O tym, że Warcraft III: Tides of Darkness wszedł w fazę beta-testów, wie praktycznie każdy zainteresowany losami trzeciej części kultowej (tak, to słowo najpełniej tu pasuje) serii RTS. Jak jednak one przebiegają i co ważniejsze - jak prezentuje się W3, wiedzą w Polsce nieliczni, gdyż kandydatury przyjmowane były wyłącznie od obywateli USA. Wśród tych nielicznych zaś jest jeden - polska oficjalna strona Warcraft III, dostępna pod adresem adresem war3.cdprojekt.com - który chętnie dzieli się informacjami i screenami tak gorącymi, że aż parzą! Zapraszamy do odwiedzin.


Na tej drodze toczy się potyczka, a w odwodach pozostaje jeszcze sporo jednostek.


Ślady i krew na śniegu oraz pingwiny - to uroki zimowych scenerii.

Eld

**Skłamałbym mówiąc, iż pierwsza część Battlecry powaliła mnie na kolana. Powiem raczej - że mnie rozczarowała. Trudno było mi się pogodzić z tym, że tak zacną serię strategii, jaką była/jest (ciężko powiedzieć, czy będzie kontynuowana) Warlords, firma Mattel zamieniła w ertees dla dziesięciolatków.**

GATUNEK: RTS

# Warlords Battlecry II



Na szczęście Battlecry II to zupełnie inna para kaloszy. Gra to być może do bólu klasyczna, ale jednocześnie dojrzała, "poukładana" i... niewyobrażalnie grywalna. Dawno już nie spotkałem erteesa, który miałby tak wielką moc "kradzenia czasu".

Po wejściu do menusów napotykamy opcje pozwalające na grę przez sieć, tutorial, edytor oraz przeznaczoną dla pojedynczego gracza kampanię (niestety w wersji beta opcja nie działa!) oraz pojedyncze mapy. Bardzo żałowałem, że nie mogłem zapoznać się z trybem kampanii, tym bardziej że programiści zapowiadają w tej kwestii rewolucyjne zmiany. Cóż, na weryfikację tych przechwałek muszę poczekać do chwili ukazania się pełnej wersji. We wszystkich trybach możemy zagrać stworzonym przez nas, tym samym bohaterem. Nie liczcie jednak na tak rozbudowane możliwości jak w przypadku gier erpegie. Wybrać możemy jedynie rasę oraz klasę, a te mają z góry przypisane umiejętności. Rasy dostępne w Battlecry II są następujące: ludzie, krasnoludy, umarlaki, barbarzyńcy, minotaury, orki, wyższe elfy, leśne elfy, mroczne elfy, fey'e, mroczne krasnoludy oraz demony. W zasadzie różnice pomiędzy niektórymi rasami są drobne (np. mroczne elfy a leśne elfy). Klas jest niemal dwa razy więcej i są to np. wojownik, zabójca, handlarz, alchemik, bard, złodziej, uzdrowiciel, szaman, druid etc. Wraz z pokonywaniem kolejnych misji - co oczywiste - umiejętności naszego herosa rosną, choć nie tylko jego, bo również podległym mu jednostkom. Te z doświadczeniem bojo-



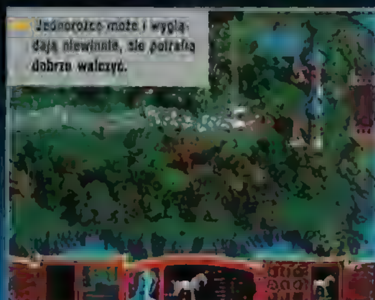
Klasycznie, ale z klasą!



wym - ma się rozumieć - walczą skuteczniej . W drugiej części Battlecry na lepsze uległ zmianie system rzucania czarów. Tym razem podzielono je na ofensywne i defensywne oraz dopuszczono możliwość automatycznego ich rzucania. W sumie do dyspozycji mamy ponad sto czarów, których nasz bohater uczy się podczas kampanii.

Podobnie jak w pierwszej części, tak i teraz nasz bohater wykonuje inne czynności - poza walką. Przede wszystkim jest odpowiedzialny za stawianie budynków (oprócz niego czynność tę wykonują również podstawowe jednostki każdej rasy) oraz za konwertowanie kopalni przeciwnika. Jeśli już mowa o kopalniach, a tym samym surowcach - to, podobnie jak w setkach innych erteesów, występują tu: złoto, metal, kamień i kryształ; i służą one oczywiście ulepszaniu technologii oraz kupnu jednostek. A tych występuje w grze około półtorej setki, z czego wynika, że na każdą rasę przypada około dwunastu. Ponadto - gdy dysponujemy naprawdę duuużą ilością złota - nie ma najmniejszych przeszkód, by sprawić sobie Tytana, czyli postać niemal o boskich umiejętnościach, która jest w stanie dosłownie wdeptać w ziemię wrogów. Wystarczy tylko odpowiednia ilość żółtego kruszcu...


Jak widać, starcie było bardzo krwawe.


Jednorożce może i wyglądają niewinnie, ale potrafią dobrze walczyć.


Magowie i smoki to śmiertelna broń.


To miasto wkrótce doszczętnie spłonie.

Zasady wydobywania surowców są tak samo czytelne jak kod kreskowy na paczce chipsów. Kopalnia, by działać, potrzebuje górników, których oczywiście do niej przydzielamy. Im więcej ich tam trafi, tym więcej oraz szybciej przybywa surowca. Podobnie jest, kiedy ją rozbudujemy - ulepszona kopalnia to szybsze i większe wydobycie. Analogicznie ma się sprawa z budynkami. Ulepszając technologię, powodujemy, że nasze jednostki są coraz lepsze, szybciej się produkują etc. Tu nie ma żadnych niespodzianek, w tej sferze Battlecry II to klasyka erteesów - i to do bólu. Jedyną nowalijką - i uważam ją za bardzo dobrą - są porozrzucane po mapie świątynie i kaplice, po wejściu do których bohater może otrzymać do wykonania quest. Wykonanie danego z nich i powrót do świątyni oznacza dla gracza dodatkowe profity. I na zakończenie jeszcze jedna ważna sprawa, a mianowicie AI komputerowych przeciwników. W opcji Skirmish, do której miałem dostęp w wersji beta, mogłem samodzielnie ustalić AI komputera. Poziomów umiejętności jest kilka, przy czym są one dość zróżnicowane, albowiem komputer na najniższym poziomie zachowuje się tchórzliwie - nie atakuje, unika również walki. Znacznie lepiej jest na pozostałych, a na dwóch ostatnich walka z kompem jest nie lada wyzwaniem. Kilka razy nawet dobrze nie zdołałem się zorientować w swoim położeniu na mapie i sięgnąć po kubek z kawą, gdy moi wojownicy wiecznie spoczęli na ziemskim padole, a budynki stanęły w płomieniach.

Co tu dużo gadać - muzyka dosłownie wprasowała mnie w podłogę. Cudowne dźwięki orkiestry wymieszane ze średniowieczną, celtycką muzyką chyba na każdym zrobią podobne wrażenie. Jak dobrze mieć w domu komp wyposażony w dobrą kartę dźwiękową - che, che. Co ważne, muzyka ta jest zapisana w formacie mp3, tak więc gracze, którym przypadnie do gustu, mogą się nią napawać do woli. Uszy cieszą także odgłosy - mam tu na myśli przede wszystkim głosy bohaterów oraz jednostek, ale również odgłosy dochodzące z otoczenia i z bitew. Spędziłem wiele minut, klikając wojowników tylko po to, by usłyszeć ich komentarze ("I am the God in human body!" - rządzi :)), a trzeba wam wiedzieć, że każda postać dysponuje wachlarzem kilku kwestii. Nie zaryzykuję jednak stwierdzenia, czy ścieżka dźwiękowa jest lepsza od tej z Age Of Empires 2. Rozstrzygnijcie to sami, kiedy tylko Battlecry II ukaże się w sklepach.

Kolejnym popisem teamu, tworzącego Battlecry II - jest grafika. Nowy engine gry jest po prostu kapitalny! Po pierwsze, mapy okazują się szalenie zróżnicowane - no i śliczne. Od zaśnieżonych stoków gór poprzez pustynię, step, bagna po piękne leśne tereny - wszystko to cudownie kolorowe oraz szczegółowe. Po drugie, świetnie przedstawiono zmienne warunki atmosferyczne, jak chociażby padający deszcz. Po trzecie, Battlecry II obfituje w "efekty specjalne", jak np. ślady na śniegu, plamy krwi na ziemi czy ślady pozostawione po płomieniach ze smoczych pysków. I wreszcie - postacie wojowników. Drobiazgowo przygotowane, opatrzone w pełni udanymi animacjami, przyjemnie działają na zmysł wzroku. Jeśli macie jakieś wątpliwości, na zakończenie dodam, że jest ona w pełni trójwymiarowa, a najwyższa rozdzielczość, jaką udało mi się ustawić, to 1600 x 1200. Robi wrażenie, prawda?

Lubię miłe niespodzianki (jak każdy), a za takową muszę z przyjemnością uznać Battlecry II. Spodziewałem się erteesa dla małolatów, przyrządzonego podobnie do części pierwszej, a spędziłem kilka dni i nocy na obcowaniu z wybornym, rozbudowanym erteesem osadzonym w realiach fantasy. Być może nie wnosi on do gatunku niczego nowego, ale za to kumuluje wszystko to, co najlepsze. Dla mnie - rewelacja i z niecierpliwością czekam na pełną wersję.

**Co nowego w Battlecry II?**

- 12 bohaterów i ras
- 20 klas bohaterów
- Ponad 100 czarów
- Ponad 100 umiejętności
- Prawie 140 jednostek
- Grafika w rozdzielczości do 1600 x 1200

**Warlords Battlecry II**

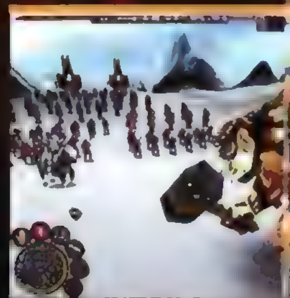
Producent: Ubi Soft

**Klasycznie, ale z klasą!**

GATUNEK: RTS

gem

# Warrior Kings



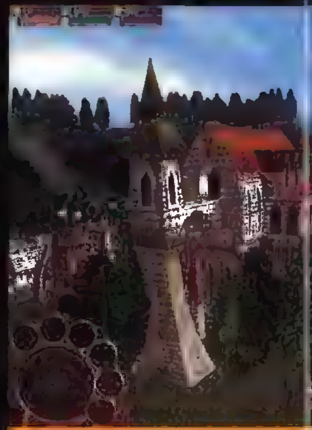
**Niewiele w historii gier było tytułów stworzonych przez zupełnie nieznanych twórców, które to zasługiwałyby na zapisywanie ich złotymi zgłoskami. Nawet Id, zanim dało nam Wolfensteina 3D, musiało pomęczyć nas Commanderem Keenem. Tymczasem brytyjski Black Cactus, grupa ludzi tworzących aktualnie pod egidą francuskiego Microids (wcześniej Vivendi, które na własną prośbę jednak pozbyło się tego, tak znakomicie zapowiadającego się, tytułu) zdaje się pewnie zmierzać do tego celu! My zaś dzięki CD-Projektowi mieliśmy okazję zobaczyć ich dzieło - Warrior Kings. I naturalnie - spieszymy z relacją z bojów czegoś, co zapowiada się na pogromcę wszystkich real time wargame, jakie kiedykolwiek gościły na naszych łamach!**



Różnica jednej, jedynej litery w skrócie nazwy gatunku, do którego Warrior Kings najbliżej, a więc RTW, a nie RTS, jest różnicą, możecie mi wierzyć, ogromną. Oznacza ona, że rzeczywiście o zwycięstwie nie będzie przesądzać wyłącznie wielkość armii, ale także sposób, w jaki dowodzi się jej częściami! Co przy tym ciekawe, sam Black Cactus określa własne dzieło mianem "prawdziwego RTS-a", a nie "maksymalnie wiarygodnej gry wojennej", która przy wszystkich zaletach ma jedną, ale za to bardzo poważną wadę - będzie się przy niej dobrze bawić może kilkaset osób na świecie. Innymi słowy mówiąc - zapewniają, że o ile rzeczywiście Warrior Kings nie jest prostym, by nie rzec prymitywnym, klikaniem na czas, o tyle udało się im uniknąć przeciążenia w drugą stronę i Warrior Kings pozostaje po prostu grą, a nie symulacją pola walki.



Fabuła Warrior Kings rozgrywa się w nie-realiach fantasy, w świecie będącym odbitą w krzywym zwierciadle średniowiecznych wierzeń Europą. Pozwala graczowi wybrać grę w ramach jednej z trzech fakcji - Imperial, Rennesaince, Pagans. Trudno jest jednak porządkować je w kategoriach dobra i zła - to po prostu światopoglądy ludzi wieków średnich. I tak Cesarscy są ludźmi wierzącymi w ład społeczny bazujący na silnej władzy centralnej oraz autorytecie Kościoła, podczas gdy zawiedzeni tym Poganie zwracają się ku siłom natury. Ludzie renesansu zaś wspierają się osiągnięciami nauki. Z różnicy światopoglądów płyną specjalizacje każdej frakcji: pierwsi mogą liczyć na polu bitwy na ciężkie rycerstwo - odpowiednik naszych historycznych krzyżowców, oraz pomoc Jedynego Boga zsyłającego archaniołów (tak, tak...). W tym czasie Poganie nauczą się wykorzystywać siły ziemi orz przyzywać demony. Renesansowi wreszcie, ci niewzruszenie przekonani o nadrzędności rozumu nad wiarą, korzystać będą z wynalazków technologicznych, m.in. prochu czy umiejętności tworzenia machin oblężniczych.



Mimo to jednak kampania ta zawsze zaczyna się tak samo. Dopiero później, w zależności od dalszych poczynań gracza, rozgranicza się dostarczając w zasadzie zupełnie wyjątkowe dla każdego doznanie. I nie tylko dzięki temu, że w dowolnej chwili może on zdecydować o pozyskaniu pomocy którejś z innych niż początkowo wybrana frakcja. (Np. budowa katedry przybliży cię do Imperial, warsztatu wynalazcy - Rennesaince). Warto bowiem zaznaczyć silny wpływ RPG na charakter większości poszczególnych zadań! Jest tak, gdyż na każdej mapie znaleźć można nawet kilka dodatkowych zadań, czegoś, co najpełniej oddaje zwrot: roleplayowy sub-quest!

Tymczasem jednak przenieśmy się w pełni przestrzenny świat gry. I tu zaczynają sprawdzać się obietnice "prawdziwej przestrzeni", wygłaszane przez twórców. Już pierwsza, połączona z nienachalnym tutorialem misja ukazuje nieprawdopodobne wręcz możliwości engine'u, stworzonego na potrzeby Warrior Kings. Jest on nie tylko bardzo elastyczny, ale także wydajny: możliwe jest zbliżenie do tego stopnia, by rozpoznawać bohaterów po rysach twarzy. Z drugiej zaś strony - przy maksymalnym oddaleniu oddziały stają się ledwie widoczne! Dzięki temu nie ma problemu, by skutecznie dowodzić, operując np. widokiem strategicznym, a zarazem, po obróceniu



Zapowiada się BOSKO.

[illegible]czka myszy, po[illegible]teczność, z jaką nasze jednostki rozbijają zastępy przeciw[illegible]

Jednocześnie, jeśli [illegible] o szczegóły stanowi o jakości oprawy graficznej, Black Cactus nie musi się również obawiać spojrzenia w oczy ewentualnej konkurencji. Dość będzie spojrzeć na ilustrujące tekst fotki bądź, jeśli nie przekonują was statyczne obrazki, uwierzyć na słowo, że tu naprawdę nie ma problemu, by zorientować się, w jakim szyku stoi bądź przemieszcza się dany oddział. Śmiało też można wykorzystać obraz miasta przy pisaniu referatu o typowym mieście średniowiecznym lub przygotowywaniu kampanii RPG, osadzonej właśnie w wiekach średnich! Co jednak znacznie ważniejsze - Warrior Kings jest pierwszą znaną mi strategią, w której tak wielki wpływ na przebieg rozgrywki ma ukształtowanie oraz charakter terenu! Aby dostrzec i docenić dbałość o ten element, wystarczy obejrzeć na niemal maksymalnym zbliżeniu, jak zachowuje się wózek wiozący zbiory: wpada w doły, następnie powoli wspina się po piaszczystym zboczu i wreszcie ponownie, wyraźnie przyspieszając, zjeżdża w kolejną bagienną kotlinkę, w której grzęźnie na dłużej... Związek, jaki ma to z walką, staje się jasny, gdy wspomnieć, że w podobny, bardzo zbliżony do rzeczywistości sposób reagują przecież wszystkie jednostki. Może się więc będzie zdarzać, że groźniejszym przeciwnikiem dla ciężkiej konnicy stanie się piach czy błoto niż rozstawieni na sąsiednim wzgórzu łucznicy...

Rodzajów oddziałów, które mogą brać udział w bitwie, jest zaś kilkanaście: poczynając przegląd wojsk na milicji stanowionej z ledwie przeszkolonych cywili przez różne rodzaje piechoty oraz jazdy, łuczników, kuszników i arkebuzerów - po bombardy i wieże oblężnicze, a nawet wspomniane już jednostki nadnaturalne: archaniołów czy demony. Przykładowa lista komend jednej z nich (w tym przypadku łucznika) daje pojęcie o pieczołowitości, z jaką je potraktowano i zarazem - naturalnie - wachlarzu opcji ich zastosowania w boju. Nasi łucznicy bowiem potrafią: poruszyć się (w różnych szykach, np. marszowej kolumnie), zaatakować najbliższy cel, wystrzelić strzały zwykłe i płonące, a gdy okoliczności nie sprzyjają - uciec z pola w rozsypce i następnie ponownie się zgrupować. Nie dość jednak na tym - oprócz tych podstawowych umiejętności są w stanie przygotować się do utrzymania pola oraz walki wręcz, "strzelać bez rozkazu" czy wreszcie stać na straży, unikając zdradzania własnej pozycji. Biorąc zaś dodatkowo pod uwagę, że duży wpływ na zachowanie oraz efektywność bojową jednostek w walce mieć ma trening i doświadczenie, przez co jeden oddział złożony z weteranów wielu bitew wart będzie trzech nowych. Niczym niezwykłym w Warrior Kings są bitwy, w które zaangażowane są armie złożone z nawet 400 jednostek - liczba możliwych do wprowadzenia taktyk w jednej prostej potyczce rośnie niebotycznie!

Przy całym tym bogactwie opcji Warrior Kings jest naprawdę nietrudny do objęcia myślą i ręką. Początkowo rzeczywiście może się wydawać, że nieco zbyt duży nacisk położono na warstwę socjoekonomiczną gry, a więc tę dotyczącą bezpośrednio zbierania i zarządzania dobrami niezbędnymi do stworzenia oraz utrzymania armii. Na szczęście przekonanie takie szybko okazuje się bardzo złudne. Zarządzanie bowiem, które faktycznie może być bardzo kompleksowe, może równie dobrze zostać sprowadzone do dosłownie jednorazowego wskazania robotnikom zasobów, jakie mają gromadzić i zajęcia się dowodzeniem w polu. Podobnie ma się sprawa z początkowymi wątpliwościami co do interfejsu, który już po kilku chwilach, po przyswojeniu zasady, że lewy wybiera, a prawy potwierdza, okazuje się nadzwyczaj przyjazny.

Niestety jak dotąd nie dane mi było przetestować Warrior Kings w innym ważnym, a nawet, jak twierdzą co poniektórzy, kluczowym dla gatunku trybie - w grze przeciw innym żywym. Jednak z uwagi na to, że początkowo Warrior Kings miał być grą wyłącznie multiplayerową, również w tym przypadku żadne znaki na niebie czy ziemi nie zapowiadają, by mogło być coś nie tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Przeciwnie - obecność trzech stron konfliktu, kompleksowy (jeśli wola) system ekonomiczny oraz przede wszystkim ogromne, nieprawdopodobnie, widowiskowe bitwy w polu dają przedsmak tego, co może się dziać, gdy znajdziemy innego chętnego, by spróbować wciągnąć przeciwnika w pułapkę, zasypać go strzałami i wreszcie - roznieść na kopytach!... Przy okazji - przy takim potencjale oraz obiecywanej przez Black Cactus elastyczności jedyną dodatkową rzeczą, jakiej można sobie życzyć, są udostępnione narzędzia - tak by mogli wziąć sprawę w swoje ręce twórcy modów. Wtedy bowiem możemy spodziewać się hitu na miarę Total Annihilation!

Podsumowując, Warrior Kings nawet w tej niemal ostatecznej wersji i z uaktywniającym się co i rusz debugiem jest grą wybitną, czymś, co - w moim przekonaniu - przyćmi wszelkie dotychczasowe RTS/RTW z Shogun: Total War na czele! Zaskakujące - tym bardziej że jest to pierwszy projekt firmy Black Cactus, a brak doświadczenia zazwyczaj niezbyt dobrze służy pierworodnym dziełom. Black Cactus i Warrior Kings jednak, jak się zdaje, mają ogromną szansę ustanowić chlubny wyjątek od tej reguły...

**Warrior Kings**

Producent: Black Cactus







# JUBILEUSZOWY KONKURS CDA




**Czy masz już** specjalną kartę konkursową, dołączoną do pudełka z kartami do gry?

Może nie wiesz, ale tak naprawdę jest to twój bilet do e-krainy (nie mylić z U-krainą).

A znajdziesz się tam za pomocą: Media Tech Play'N'Go Multi-Cam (*). Urządzenie to łączy kilka ciekawych funkcji. Pierwszą i najważniejszą jest funkcja cyfrowego aparatu fotograficznego oraz kamery internetowej. Kolejną funkcją jest możliwość słuchania cyfrowego radia. Ostatnią funkcją jest możliwość wykorzystania ciekłokrystalicznego wyświetlacza, znajdującego się z tyłu obudowy - do grania w jedną z kilkudziesięciu prostych gier.

Redakcja CDA ufundowała trzy takie urządzenia. Co trzeba zrobić by wejść w ich posiadanie?

Otóż należy podać imiona i nazwiska przynajmniej 6 postaci, które pojawiły się na naszych kartach do gry.

Do odpowiedzi dołączcie koniecznie wypełnioną kartę konkursową i wszystko razem wyślijcie na adres redakcji, z dopiskiem KONKURS JUBILEUSZOWY. Termin nadsyłania odpowiedzi: do końca kwietnia.



Życzymy powodzenia!

(*) więcej o tym urządzeniu poczytacie na stronie 138.

## Laureaci konkursu firmy Creative Labs

Zestaw głośnikowy Creative FourPointSurround FPS - 1600
Andrzej Banaś Kielce

Zestaw głośników Playworks PS2000 Digital
Grzegorz Staśkiewicz, Nowy Świętów

Zestaw głośników multimedialnych:
Marcin Skorupa Opoczno

Koszulki:
Rafał Matejuk, Milicz; Mariusz Kuriata, Nowa Dęba; Leszek Czechowski, Brzesko; Grzegorz Wierzbicki, Pionki; Emil Danielak, Warszawa; Anna Wanczura, Bydgoszcz; Marcin Małagocki, Lubochnia; Marek Piekarski, Warszawa; Marcin Ochnio, Otwock; Jakub Kopka, Sochaczew; Andrzej Watras, Gdańsk; Łukasz Marchlewski, Wałbrzych; Bolesław baranowski, Rudawa; Leszek Luberda, Rabka; Paweł Olender, Łęczna; Artur Aumüller, Paczkowo, Dariusz Szczepaniak, Bierutów; Mirosław ostrowski,Piła; Damian Wielgus, Łobez; Szczepan Gościej, Jordanów; Daniel Dulak, Trzciana; Paweł Kula, Piotrków Tryb.; Wojciech Mielewczyk, Lębork; Grzegorz Ziemiaszewski, Ziębice; Jakub Szwed, Wągrowiec;

# Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

## Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mułu, gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami.:)] W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą.

3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik. 3-

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta.

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+

6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem ... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra, dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

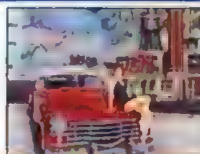
9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik. 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik. 6. Kupować w ciemno!

### Car Tycoon

Gatunek: ekonomiczna, ■ Ocena: 7 ■ Wymagania minimalne: P2 300, 64 MB RAM, akcelerator ■ Graliśmy na: C933, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: jak Ferrari na szóstym biegu



**Uwagi:**

Mac Abra: Za trudna nie jest (to może być zaleta), ale można poczuć się Fordem. (nie Fordem T, ale imć Fordem!)
gem: Harrisonem?! Hanem?!
Ugly Joe. Fajna swingująca muzyka
Eld. Ostatnio wśród redaktorów CDA zapanowała moda na samochody. Niektórzy nawet dla sportu rzucają się pod koła, by tym samym choć dotknąć pojazdu
Tymo. Chcesz? Możesz dotknąć mój 'maluch'...
McDrive. A Czarny Iwan nie byłby o niego zazdrosny?

### Colobot PL

Gatunek: RTS ■ Ocena: 7 ■ Wymagania minimalne: PII300, 64 MB RAM, gigabajt miejsca na HDD, akc. min. 32 MB ■ Graliśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: i nawet całkiem dobrze chodziła



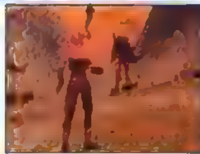
**Uwagi:**

Mac Abra. Spolszczenie raczej średnie, ale źle nie jest.
Smuggler: "Moje specyficzne potrzeby" ta gra zaspokaja aż nadto. :)
gem: Smug, my naprawdę nie chcemy wiedzieć... :P
Tymo: Nie, nieeeeeeeeee! Nie mów!
Eld: Chwila, zaraz... Może inni by chcieli usłyszeć - i mieć jakiś haczyk na niego
McDrive: A niby ma tylko uczyć programowania... ciekawe, co w takim razie Smuggler chce sobie lepiej oprogramować
Jedi: Może to nie o program chodzi, a o hardware?

### Darkened Skye

Gatunek: TPP ■ Ocena: 6 ■ Wymagania minimalne: Windows 98/ME/XP/2000, PII 350, 64 MB RAM ■ Graliśmy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: nieszczególnie



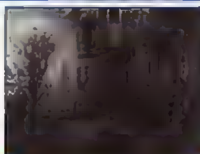
**Uwagi:**

Smuggler: Panienka z lagą w ręku ładniejsza wprawdzie od Lary, ale jej magii nie ma
Eld: Ke??? A jaką to niby magię ma Lara?
gem: A M&M's rozpuszczają się w ustach, a nie w dłoni... :P
Tymo: Lary? Ty świntuchu!
McDrive: Ehm... w dłoni to chyba raczej twardnieją, a nie rozpuszczają się. :)
Jedi: A to zależy w czyje i jak mocno jest ściśnięte
Ugly Joe. Litości, czytają nas nieletni!

### Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium

Gatunek: przygodowa ■ Ocena: 7 ■ Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM ■ Graliśmy na: C600, 256 MB RAM

...I: zasuwała jak śmiertelnik na widok wampira



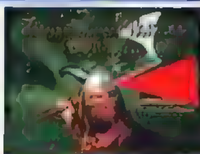
**Uwagi:**

Mac Abra: IMO raczej przeciętna przygodówka, ale na tak wysokim poziomie, by dało się grać z satysfakcją.
Ugly Joe. Bardzo poprawnie spolszczona
gem: "Przygodowa". Yuck.
Eld: Bardziej wolę reality show w stylu "Jak przeżyć do następnej wypłaty?".
Tymo: Ale etapy są z każdym miesiącem trudniejsze. Nie ma do tego trainerów?
McDrive. Albo jakiś sprawdzonych cheatów? Może choćby jakaś rozsądna solucja?
Jedi. Jest. Tylko sporo kosztuje

### End of Twilight

Gatunek: strategia ■ Ocena: 7 ■ Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, WIN 98/Me/2k/XP ■ Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: w 1024 x 768 przy dużym poziomie detali za szybko nie było..



**Uwagi:**

Mac Abra: Nieco bajkowa grafika, ale sama gra... niezła, niezła!
Ugly Joe. Wiecie, jak będzie brzmiał jej polski tytuł? Trzymajcie się - 'Zaginiona Tarcza Wikinga' czy jakoś tak!
Smuggler: On żartuje? Powiedzcie, że on żartuje. Taki ładny angielski tytuł...
Tymo. A może "Zagubiony rozum tłumacza"?
gem: A Arniego na okładce w dział?
Eld: Skoro Chorwaci ukradli naszego Iwana na okładkę Sama 2, to Lemon mógł sobie użyczyć Arniego :)
McDrive: Tyle dobrze, że go brodą i hełmem przykryli - nie każdy zauważy



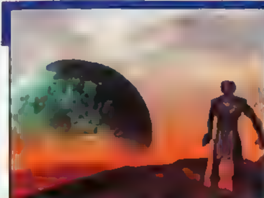
## Flight Simulator 2002

Gatunek: symulator ■ Ocena: 8+ ■ Wymagania minimalne: P300, 64 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8, akcelerator ■ Graliśmy na: Athlon 1000, 448 MB RAM, GeForce 256 MB

...I: czasem trafiały się "turbulencje" :) szczególnie na sprzęcie bliskim wymagań minimalnych



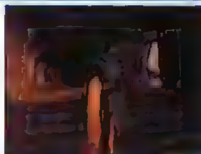
**Uwagi:**
Mac Abra: Faktycznie - nie ma WTC... Poza tym klasa i klasyka w dziedzinie symulacji - co tu dużo mówić
gem. I można się przekonać, czy da się wykręcić pętlę 747
tig: Pętla jak pętla, spróbuj kobrę Pugaczowa. ;)
Eld: ...po czym zaparkować na 20 piętrze Pałacu Kultury
Tymo: O, wycieczka! No i jak wam się - dzieci - podoba samolocik?
McDrive. A czemu on tak szybko leci? A czemu tak nisko? Ooo...



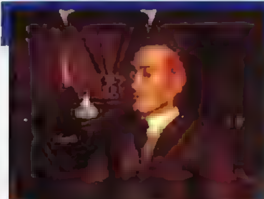
## Frank Herbert's Dune

Gatunek: TPP ■ Ocena: 5+ ■ Wymagania minimalne: PIII 500, 64 MB RAM, akcelerator ■ Graliśmy na: C933, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: nnno, jak ornitopter pod wiatr...



**Uwagi:**
Mac Abra: Ech, spapra i grę...
Smuggler: Piasek jest, Paul jest, czerwie są, wszystko jest... więc czemu tak mi się nie podoba?
gem. Piasek jest, Natalia... em...
Czarny Iwan: Słabe i mdłe, czyli coś jak skrzyżowanie Yasia z Geminim
Eld: Mówi tak, bo Gem odrzucił jego oświadczyny, a jeszcze niedawno taka z nich była piękna para...
Tymo. Trzeba było zobaczyć ich w Walentynki... To było wielkie uczucie



## Loch Ness

Gatunek: przygodowa ■ Ocena: 5 ■ Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM ■ Graliśmy na: C600, 256 MB RAM

...I: bez uwag krytycznych



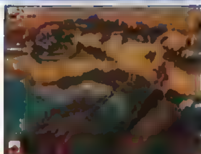
**Uwagi:**
Mac Abra. Amerykański detektyw i tajemnice Szkocji. Tylko hagg sa nie pokazali
Eld: I gestu znanego z filmu "Braveheart".
Ugly Joe. Gdyby oprawa dźwiękowa dorównywała cut scenkom...
gem: "Przygodowa". Co za określenie...
Tymo: Przygodowa, co...? A może wyborowa?
McDrive: Na przykład kiełbasa? Ale to bardziej "wyborcza".
Jedi: Kiełbasa z Nessie? Nessie, wróć!



## Loco Commotion

Gatunek: logiczna ■ Ocena: 7/10 ■ Wymagania minimalne: PII 266, 32 MB RAM, W95-, akcelerator z 8 MB ■ Graliśmy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: działało, ale średnio



**Uwagi:**
Mac Abra: Hm... a ja myślałem, że to będzie kolejny symulator pociągu :)
gem. O godz. 9.45 ze stacji A wyrusza pociąg osobowy, który na 7 kilometrze trasy...
Eld. ...zapali się i spłonie wraz ze wszystkimi pasażerami... (mój umysł miewa chore wizje).
McDrive: Założmy, że wagon pali się w tempie przedziału na minutę; pożar zaczął się od lokomotywy, a Janek B. siedzi w trzecim wagonie od końca...
Jedi: ...to kiedy pociąg ten trafi na złomowisko zakładając, że spawacz Kazik ma pociąg do kierowniczki składu relacji Koluszki - Dziabdziakowo



## Master Rallye

Gatunek: samochodówka ■ Ocena: 6 ■ Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, akcelerator ■ Graliśmy na: C600, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: nawet sympatycznie



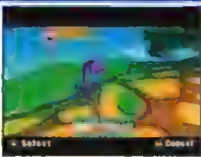
**Uwagi:**
gem: Niestety... chcieli dobrze, a wyszło jak zawsze. Bleh
Eld: A Iwanowi i tak gra się spodobała, że wpadł z entuzjazmu pod najbliższy samochód. :)
Tymo: I już nie wrócił. Nie, czekajcie, idzie... Gdzie masz nóżkę, kolego?
McDrive: Aaaa, oto ci ona! Wprawdzie się nie zgina, ale grunt, że w ogóle jest?
Jedi. Zgina się - i to w obie strony!



## Monster Inc.

Gatunek: zręcznościowa ■ Ocena: 10 ■ Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, Windows 9x ■ Graliśmy na: C600, 256 MB RAM

...I: bez komplikacji



**Uwagi:**
Smuggler: Ugabugabuga !! :)
Eld: CADAVER INC. to jest, kurczę, miodny zespolik... A Polwornicka Inkorporacja raczej dla młodych graczy
Czarny Iwan: Starsi gracze mogą ominąć ten tytuł bez poczucia straty. Dla młodszych będzie to natomiast świetna gra i superzabawa na wiele wieczorów.
gem: Te animacje!... Buhahahahaa!... :D
Tymo: Szkoda tylko, że dla dzieci.
McDrive: I szkoda, że nie ma więcej animacji z filmu! Ale uwaga - bez nich gra wiele by straciła, więc jeśli ktoś nie trawił filmu...



## Rally Championship Extreme

Gatunek: rajdówka ■ Ocena: 6+ ■ Wymagania minimalne: PII 333, 64 MB RAM, akc. min. 16 MB ■ Graliśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce 32 DDR

...I: nieźle, nieźle, nie najgorzej...



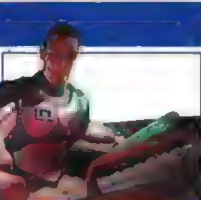
**Uwagi:**
gem. Nadmiernie, jak na mój gust, uproszczone. Ale jeśli ktoś lubi wygrywać rajdy metodą "nieważne jak, byle do przodu", w nim przynajmniej rzuci okiem...
Eld: Tytuł powinien raczej brzmieć - Rally Iwan Extreme Car Accident
Tymo: Zostaw już chłopaka w spokoju. Nie widzisz, że mu kroplówkę podłączają.
McDrive: Fajnie będzie chłopak miał! Kroplówka, wyciągi, gipsik, pielęgniarki...
Jedi. Ciopąg do pielęgniarek?



## Rim - Battle Planet

Gatunek: strategia turowa ■ Ocena: 6+ ■ Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM ■ Graliśmy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: nie było źle, ale najlepiej też nie



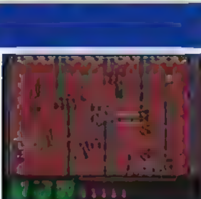
**Uwagi:**
Mac Abra: Ni to turówka, ni RTS... ale całkiem sympatyczne, jeśli się bliżej przyjrzeć
Eld: Pytanie, czy komuś chce się z bliska przyglądać.
Tymo: Dwa w jednym - zapomnij o łupieżu?
McDrive: Ech, przydałoby się lu. Adamski z RIM-a, od razu zrobiłoby się ciekawiej!
Jedi: Już jest ciekawiej - nasza seksretarka zatrzasnęła się w W(t)C! Chodźcie! Podrażnimy się z nią trochę!



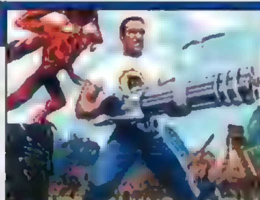
## Robbo Millennium

Gatunek: zręcznościówka ■ Ocena: 6 ■ Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000/ME, 4x CD ROM ■ Graliśmy na: C433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: spoczko



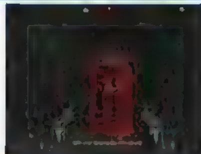
**Uwagi:**
Mac Abra: Ekshumacja i reanimacja... zombi. Po co?
Smuggler. Niech legenda pozostanie legendą - w naszej pamięci
Eld: Ładnie powiedziane - chlip, chlip...
gem. Hej, Smug, znalazłem śrubkę!... ;)
Tymo: To ją sobie wkręć...
McDrive: Ciekawe tylko, czyja była? I komu cztery litery odpadną. :)
Jedi: To nie "śróbka", to "ma uch" Smugglera.
Smuggler: Sprzedałem go dobrych 5 lat temu, barania głowo. :)



## Serious Sam 2 PL

▶ Gatunek: FPP ■ Ocena: 8 (lokalizacja) ■ Wymagania minimalne: PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, 4x CD-ROM ■ Graliśmy na: AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2

▶ ...I: bez zastrzeżeń



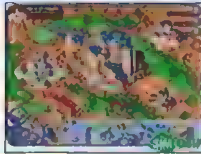
**Uwagi:**
Mac Abra: Spolszczenie dużo lepsze niż w pierwszej części.
Czarny Iwan: Ale jednak głos polskiego lektora o wiele mniej "pojechany". Cóż, trudno
Eld: Mimo wszystko wersja angielska jest lepsza
McDrive: Na szczęście obie są na krążku, zatem problemu nie ma!
Jedi: Jest. Nie ma krążka. Chodźcie, zrobimy seksrelarce rewizję osobistą!
Ugly Joe: Chcesz troszkę bromu? Tak z kilogram w herbacie?



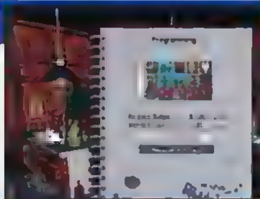
## Sid Meier's Sim Golf

▶ Gatunek: tycoon ■ Ocena: 8+ ■ Wymagania minimalne: PI 200, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB ■ Graliśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

▶ ...I: szybowała jak piłeczki Nicka Faldo



**Uwagi:**
Mac Abra: Czuć rękę mistrza. Niby nic takiego, a jak wciąga...
gem: "Mistrza"? Po Civ3 mam wrażenie, że "bohaterowie są zmęczeni".
Tymo: Nie no, ja tego typka znokautuję. Jak można tak mówić o Sidzie!?!
Matt Riggs: Troszkę symulacji, troszkę ekonomii... szczypta golfa. Ma swój urok.
McDrive: Taaa, coś jakby "Masz babo placek".
Jedi: Ze śliwkami? To od tych piłeczek.



## Software Tycoon

▶ Gatunek: ekonomiczna ■ Ocena: 7 ■ Wymagania minimalne: Pentium II 266, 64 MB RAM ■ Graliśmy na: C400, 256 MB RAM

▶ ...I: w porządku



**Uwagi:**
Mac Abra: Myślisz, że łatwo jest być np. Billem Gatesem czy Johnem Romero? To się przekonaj
Smuggler: Gra o tym, jak się robi gry. Następna część będzie o tym, jak się w nie gra? :)
Ugly Joe: Wizualnie nie zachwyca, ale siła takich gier akurat nie tkwi w grafice
Eld: I czasami szkoda, zwłaszcza że wymagania sprzętowe całkiem spore.
Tymo: A i gra prościutka jak kod w Pongu.
McDrive: No, ale Pong przecież wciągał, nie?
Jedi: Pong wciąga ryż. Nosem.



## SnowCross

▶ Gatunek: arcade ■ Ocena: 7 ■ Wymagania minimalne: P266, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, akcelerator
■ Graliśmy na: C933, 256 MB RAM, GeForce 2 MX400

▶ ...I: sszzzzzybko!



**Uwagi:**
Smuggler: No, jazda na śnieżnych skuterach. I co?
Matt Riggs: I nic, jeździmy na śnieżnych skuterach :). Oczekiwałeś czegoś więcej
gem: Można było dorzucić choćby bitwę na śnieżki... Albo lepienie Czarn... bałwana
Eld: Tudzież orła na śniegu zrobić a bo chociaż wysiusiać na nim jakiś fajny napis...
McDrive: Byle nie pod wiatr!
Jedi: Bo zostaniesz Chińczykiem i będziesz się rozmnażał trzy razy w tygodniu



## Solaris 1.0.4.

▶ Gatunek: strzelanka kosmiczna ■ Ocena: 8+
■ Wymagania minimalne: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM; Windows 95/98/NT/2000 ■ Graliśmy na: C600, 256 MB RAM

▶ ...I: wszystko OK



**Uwagi:**
Mac Abra: Powrót do przeszłości gier... w bardzo dobrym stylu
Matt Riggs: Zdumiewające, ale to nadal bawi...
Czarny Iwan: Porządnie wykonana rąbanka w starym dobrym stylu. Polecam.
gem: Napisałeś, jak graliśmy w multiplayer? A było tak: on obsługiwał strzałki, ja fire... ;)
Eld: A Smugg wydawał rozkazy. "Skręcaj w lewo! Nie, w prawo, baranie!!!".
McDrive: Tia, a potem dorwała się do tego korekta, i tyle grę widzieli, chlip, chlip...
Jedi: Korekta też lubi klasykę... zamknijmy ich w WC!



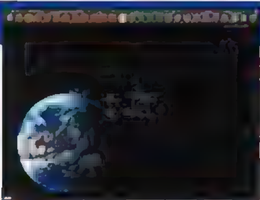
## Star Wars: Starfighter

▶ Gatunek: arcade ■ Ocena: 6+ ■ Wymagania minimalne: PII 350, 64 MB RAM (128 MB w przypadku Win 2K i XP), akc. min. 16 MB ■ Graliśmy na: A1600+, 256 MB RAM, GeForce 2 Pro 64 DDR

▶ ...I: nie najgorzej... nie najgorzej... Dysponując takim zapasem...



**Uwagi:**
Ugly Joe: Khhhh... khhhh... (a co, mam kląć?!).
Smuggler: Kolejna gra osadzona w świecie SW, której nie warto pamiętać
gem: Nie, nie jest aż tak źle. Nie jest to wprawdzie TIE Fighter, ale i tak jest znacznie lepiej niż w Battle for Naboo. Z drugiej strony - może być coś gorszego od BIN?
Eld: Tak, ostatni tydzień przed wypłatą...



## Starships Unlimited: Divided Galaxy

▶ Gatunek: kosmiczna turówka ■ Ocena: 8
■ Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, karta z 2 MB RAM ■ Graliśmy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

▶ ...I: problemów nie było



**Uwagi:**
Mac Abra: Miłe zaskoczenie. Potężna, rozbudowana kosmiczna strategia, która piekielnie wciąga, gdy da się jej szansę.
Tymo: Naprawdę? Dać jej szansę! Dać jej szansę! Dać jej szansę!
McDrive: Jedyny problem to jej kupno... w polskich sklepach niestety jej nie znajdzie
Jedi: Bo nikt nie dał jej szansy. Pośpiewajmy szanty



## Tropico: Rajska Wyspa

▶ **Gatunek:** ekonomiczna ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** PII 200, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB
■ Graliśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

▶ **...I:** płynęła jak katamaran na Karaibach



**Uwagi:**
Mac Abra: Dla fanów Tropico
Ugly Joe: I maniaków turystyki... widzianej od strony hotelarzy. :)
Czarny Iwan: Raj na ziemi to to nie jest. Giera - taka sobie.
gem: Mimo wszystko lepiej byłoby być tam niż tutaj...
Eld: Święta prawda... Ale jeśli się bogato nie ożenimy, o tropikalnych wyspach nie ma co marzyć. :(
McDrive: Heh, jakby się bogato ożenić (lub wyjść za mąż, jeśli jest się... wanem), to nawet tu nie musi być źle.




## Williams F1 Test Driver

▶ **Gatunek:** symulator ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania minimalne:** PII 233, 64 MB RAM, akcelerator z 4 MB
■ Graliśmy na: PII 433, 256 MB RAM, Riva TNT 2

▶ **...I:** źle nie było



**Uwagi:**
gem: Aaaa... takie coś w dobie GP4... Pro Race Drivera?!...
Eld: Niech ktoś powie Iwanowi, by przypadkiem nie rzucał się pod bolid formuły 1
Tymo: Ale pomysł niezły... Tylko realizacja!!!
McDrive: Niestety diabeł jak zwykle tkwi w szczegółach...
Jedi: No to wystrzelmy z armaty diabła!

■ Tymo Faldo

GATUNEK: EKONOMICZNA, RELAKSACYJNA

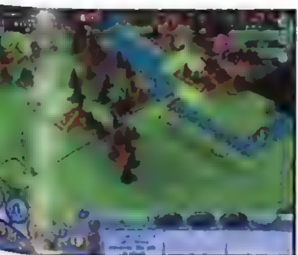
**Wiele rzeczy w otaczającym nas świecie zdaje się bez sensu. Wystąpienia sejmowe Andrzeja Leppera, "największy wynalazek nowego wieku", czyli Ginger, łazienkowa waga na kółkach, obecność na sklepowych półkach pastylek o smaku anyżowym (czy ktoś w ogóle jada to świństwo?). Żyję mimo to w przeświadczeniu - ba, nawet z pewnością - że każde zadziwiające zjawisko na Ziemi, da się wytłumaczyć, wystarczy tylko zgłębić dany temat.**



# Sid Meier's SIM Golf™



W moim przypadku tak było z grą w golf. No bo jaki sens może mieć wbijanie malutkiej piłeczki do dołków ustawionych kilkaset metrów od punktu wyjściowego? Po co przeznaczać na pola golfowe setki hektarów ziemi? Kiedy jednak dane mi było spędzić kiedyś kilka godzin na polu golfowym z kijem w ręku, zrozumiałem, jaki sens ma ta gra. Fakt - wbicie piłeczki do dołka przy jak najmniejszej liczbie uderzeń jest głównym zadaniem stawianym przed zawodnikami. Istotą golfa jest jednak przyjemność płynąca ze spacerowania po zielonym, pachnącym świeżą trawą polu, podziwianie niezwykłych widoków, wewnętrzne wyciszenie temu towarzyszące i rozmowa z partnerami rozgrywki. Celowo nie użyłem tu słowa "przeciwnik", bo nawet w trakcie najbardziej prestiżowych turniejów golfiarze traktują się z sympatią i szacunkiem - tak jak towarzysze, nie jak wrogów. Niestety mimo że nasze wydawnictwo płaci dużo i na czas, to wciąż za mało, bym mógł pozwolić sobie na częste i regularne partyjki gry w golf. Tym bardziej że w Polsce działają bodaj tylko 3 pola golfowe, z tego tylko jedno reprezentuje europejski poziom. Komputery - i gry komputerowe - są jednak dużo tańsze, dlatego też od tamtej pory w golfa gram jedynie wirtualnie. I co oczywiste - nie daje to takiej satysfakcji jak gra na żywo, brakuje bowiem tego najważniejszego, relaksacyjnego elementu. Sid Meier's Sim Golf czyni jednak niemożliwe możliwym. To bowiem gra, która relaksuje tak samo jak prawdziwa partyjka golfa.





Założenia Sid Meier's Sim Golf są niezwykle proste, klasyczne. Zaczynamy grę z pewną sumą pieniędzy (100 tysięcy dolarów, za którą kupić możemy kawałek ziemi w jednym z 16 punktów na naszym globie - od Las Vegas przez Hawaje, Jamajkę, Florydę aż po Irlandię. Na początku jednak stać nas tylko na jedną z kilku najtańszych lokacji; dopiero później, kiedy dorobimy się fortuny, będziemy mogli myśleć o budowie pola w tych najbardziej prestiżowych, luksusowych i najdroższych miejscach. Taki właśnie jest długoterminowy, strategiczny cel gry - dorobić się fortuny i wykupić pola golfowe w każdym z 16 kurortów wypoczynkowych.



Nieudane uderzenie.

Po podjęciu decyzji co do miejsca, w którym rozpoczniemy rozgrywkę, przenosimy się na dane pole... zdecydowanie jeszcze niegolfowe. Dysponując pozostałą częścią gotówki, musimy zaprojektować pierwsze dołki i ustawić podstawową infrastrukturę pola. Tworząc dołki, zaczynamy od ustawienia tzw. tee-offf czyli punktu startowego. Kolejnym krokiem jest wskazanie miejsca, w którym znajdzie się otwór z



Takie bogato zdobione dołki umożliwiają zawodnikom zrelaksowanie się.



Sterowiec szybujący nad polem przypomina, kto zrobił tę świetną grę.

Zielona trawka i wesoła atmosfera...

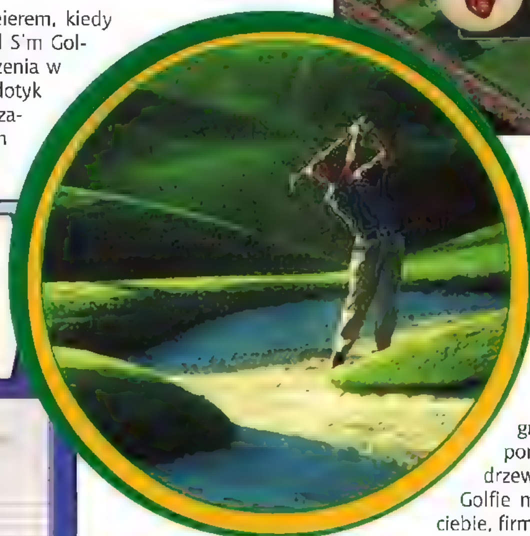


chorągiewką, czyli tzw. green (podczas tego procesu na ekranie cały czas widzimy odległość, jaka dzieli tee-off od green). Teraz wystarczy tylko urozmaicić tor, wstawiając pułapki z piasku, wysokiej trawy lub wody, elementy ozdobne (kwietne plomby, dekoracyjne drzewka) oraz te miejsca, w których piłeczka powinna lądować po każdym uderzeniu, punkty przystankowe w drodze do celu. Jeśli wystarczy pieniędzy, w ten sam sposób należy zaprojektować jeden lub dwa kolejne dołki, dbając jednocześnie o obiekty usługowe - ławeczki dla zręcznych golfiarzy, snack-bar z przekąskami itd. Ważne jest także zatrudnienie obsługi, czyli ogrodników walczących z chwastami oraz dbających o trawę i roślinność, dziewczyn roznoszących napoje, specjalisty od zabawiania graczy.

Nie wiem, co kierowało Sidem Meierem, kiedy decydował się rozpocząć pracę nad Sim Golfem, ale nie ma to większego znaczenia w obliczu tego, że jego "magiczny" dotyk widać w tej grze. Podobnie jak Civilization, największe dzieło Meiera, Sim Golf również zaprojektowano niezwykle spójnie - wszystkie elementy pasują do siebie, a co najważniejsze - w grze cały czas pojawiają nowe elementy, które rozszerzają zabawę. Przy swoim podstawowym założeniu Sim Golf pewnie szybko by się nudził - byłby po prostu jedną z wielu gier ekonomicznych - ale dzięki Sidowi jego zasadnicza struktura została znacznie poszerzona. Głównym źródłem dochodu w grze są opłaty za grę (płacone po zakończeniu każdego z dołków) oraz składki członkowskie za przynależność do klubu. By komputerowi zawodnicy zechcieli grać na twoim polu, musi on być zróżnicowany i odpowiednio wyważony, tzn. nie za trudny i nie za łatwy. Ważny jest też towarzysz partyjki - tych może dobierać komputer, jednak i ty samodzielnie możesz łączyć zawodników w pary. Jeżeli dobrze wybierzesz, partnerzy miło spędzą czas, zagrają we wszystkie dołki na twoim polu, a może nawet... połączy ich coś więcej. Sim Golf punktuje takie 'happy endings' (taką nazwę noszą w grze sytuacje, w których po całej partyjce zawodnicy zakończą się, zostają przyjaciółmi, dobijają interes), połączenie jak największej liczby par jest także jednym z celów gry. Każdy 'happy ending' premiowany jest odpowiednim, bonusowym elementem krajobrazowym - np. jeśli zaprzyjaźnią się ze sobą, na polu pojawia się posążek Buddy, w pobliżu którego gracze będą mieli bardziej szczęśliwe myśli).



Każdy zawodnik opisany jest dużą liczbą parametrów.





Pola golfowe można prowadzić w jednym z 16 punktów globu.



Udane uderzenia uwieczniane są na fotografii.

Inne elementy, które zwiększają zadowolenie graczy, to dodatkowe obiekty usługowe (m.in. porcik jachtowy), elementy dekoracyjne (kwiaty, drzewka) oraz posiadłości znanych osób. W Sim Golfie możesz sprzedać część ziemi, jaka należy do ciebie, firmie budowlanej, która wybuduje na niej luksusową posiadłość. Jeśli twoje pole będzie znane i dobrze zaprojektowane, dom taki szybko kupi znany aktor, polityk lub modelka (np. Pamela Panderson). O ile niezamieszkana willa drażni graczy, tak ta, na tarasie której opala się Pamela, zwiększa ich zadowolenie z gry (mówiłem przecież, że golf to przede wszystkim piękne widoki). ;-) Poszukując formuły golfowego kamienia filozoficznego - czyli takiego pola, które wprowadzi graczy w zachwyt, pomocne okazują się być okienka informacyjne, przedstawiające wszelkie parametry pola i graczy za pomocą wykresów i czytelnych, zrozumiałych danych. Dostępne jest nawet zabawne narzędzie przedstawiające tor lotu piłeczki uderzonej z danego miejsca przez golfiarzy o różnym poziomie umiejętności oraz doświadczenia. Warto korzystać z tych informacji oraz przyglądać się komputerowym zawodnikom w trakcie gry - wtedy bowiem okaże się, że stworzenie dobrego pola golfowego wcale nie jest takie trudne, a twoje dołki pojawią się w magazynie Golf Enquirer w pierwszej setce lub nawet osiemnastce (a to już najwyższe wyróżnienie) najlepszych dołków na świecie.

O zadowolenie graczy warto dbać. Większość z nich, jeśli opuści pole z uśmiechem na ustach, zarekomenduje je własnym znajomym. Jeśli będą to gracze wyjątkowi - np. aktorka czy guru - zostawią na polu pamiątkę, która będzie przyciągać tłumy. Jeśli zadowolisz golfowe potrzeby burmistrza czy gubernatora, udzieli on pozwolenia na powiększenie powierzchni zajmowanej przez pole. A to oznacza oczywiście większą liczbę dołków, więcej graczy i... więcej pieniędzy.

Kiedy już dorobisz się wystarczająco dużo w jednym z kurortów, możesz w każdej chwili otworzyć mapę globu i kupić inne pole golfowe, zaczynając wszystko od nowa. I tak toczy się ta gra, aż do końca, do ostatniego, 18 pola. Myślicie, że to koniec? Jeszcze nie...

## Golf w statystykach

Najmłodszy zwycięzca profesjonalnego turnieju - Johnny McDermott (19 lat), US. Open, 1991 r.

Najstarszy zwycięzca profesjonalnego turnieju - Sam Snead (52 lata), Greater Greensboro Open, 1965 r.

Największa liczba zwycięstw w turniejach w ciągu roku - Byron Nelson (18 zwycięstw) w 1945.

Najwyższa suma nagród zdobyta w ciągu jednego sezonu - Tiger Woods ($9,188,321), 2000 r.

Najwyższa nagroda zdobyta przez debiutanta - Carlos Franco (1 864 584 $), 1999 r.

Tiger Woods: nie dość, że powstają o nim gry, to jeszcze dużo zarabia.




**8+**

**Producent:** EA Games ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** http://simgolf.ea.com ■ **Wymagania:** PII 200 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB ■ **Akcelerator:** niewymagany

■ wspaniała atmosfera ■ nie tylko budowa; także gra w golfa ■ mnóstwo pomysłów rozszerzających możliwości, z założenia ekonomicznej, gry

■ mało intuicyjny interfejs ■ brak możliwości rozegrania gry próbnej na jednym wybranym dołku

INFO



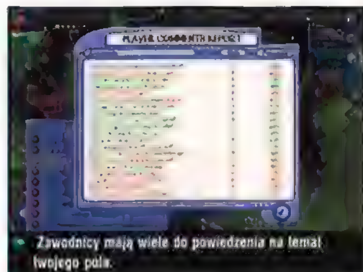
Zielona trawka i wesoła atmosfera...

## Dołek w jednym uderzeniu



Prezydent Nixon w chwilę po słynnym uderzeniu.

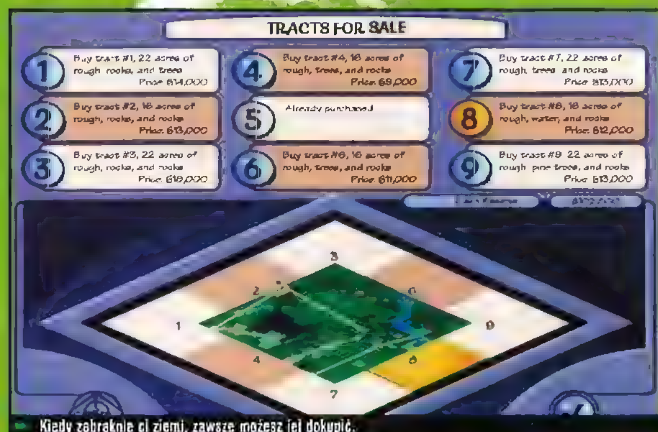
Świętym Graalem gry w golf jest takie pierwsze uderzenie, po którym piłeczka trafia od razu do dołka. To tzw. 'Hole-In-One'. Obliczono, że prawdopodobieństwo wykonania takiego uderzenia (przez golfiarza o średnich umiejętnościach) wynosi 1 do 8000. A jednak od czasu do czasu udaje się - i to nie tylko profesjonalistom, ale także amatorom, np. politykom. Prezydent USA, Richard Nixon, uzyskał 'Hole-In-One' w klubie Bel Air Country Club, 4 września 1961. 7 lat później to samo przytrafiło się generałowi, prezydentowi Eisenhowerowi. Zgodnie z tradycją 'Hole-In-One' nagradzane jest butelką whisky. Ciekawe, czy panowie prezydenci skorzystali z tej nagrody...



Zawodnicy mają wiele do powiedzenia na temat twojego pola.

Poza aspektem ekonomicznym Sim Golf daje nam też możliwość rozegrania partyjki golfa. W czym w grze RPG na początku ustalamy parametry naszego golfiarza, które potem, wraz z wygrywanymi meczami, będzie można podnosić. W każdej chwi i możemy przetestować stworzone przez s e-b e pole, rozgrywając partyjkę z jednym z graczy. Od czasu do czas na pojedynek wyzywa nas też znany profesjonalny golfiarz. Rywal zacja z nim przypomina zakład - ustalona jest kwota za wygranie każdego dołka oraz całego meczu. W ten sposób szybko można się dorobić - profesjonaliści to jednak dobrzy gracze i uratować nas może tylko dobra znajomość pola. Jeszcze więcej zarobić można godząc się na rozegranie na prowadzonym przez nas polu turnieju; to jednak jest o tyle duże ryzyko, że na czas jego trwania, jest ono zamykane dla zwykłych graczy, a to oznacza zakręcenie kranika z dolarami. Ukończenie turnieju na jednym z trzech pierwszych miejsc zazwyczaj gwarantuje opłacalność takiego przedsięwzięcia, ale jeś i coś pójdzie nie tak wtedy straty są naprawdę duże. W Sim Golfie stare przysłowie "kto nie ryzykuje, ten (w Mercu) nie siedzi", sprawdza się jak nigdzie indziej.

Jak wszystkie gry (nawet Metal Gear Solid 2 i Another World), tak i Sim Golf ma wady. Przenosząc się z jednej lokacji do drugiej, nie ma już odwrotu - co bo i o tyle, że z poprzedniego pola nie czerpiemy już żadnych zysków. N e ma możliwości rozegrania - np. na próbę tylko jednego, wybranego dołka. Symulacja ekonomiczna jest dość mocno uproszczona, przez co gra jest w sumie łatwa. Jednak wszystkie bledną w porównaniu z klimatem gry, który naprawdę pozwala się zrelaksować. Obserwowanie przezabawnych dia ogów, prowadzonych przez golfiarzy na polu, rozegranie partyjki ze znanym politykiem czy wygrana w turnieju - to chwile, które niosą niekłamaną przyjemność. Tak jak prawdziwa gra w golfa. I to właśn e największa zasługa Sid Meier's Sim Golf - bez efektownej, trójwymiarowej grafiki, bez niezwykle skomplikowanych algorytmów, opisujących wszystkie czynniki wpływające na tor lotu piłeczki, gra oddaje w całości atmosferę pełnego optymizmu wyciszenia, które stanowi o sensie golfa.




Kiedy zabraknie ci ziemi, zawsze możesz jej dokupić.

Zielona trawka i wesoła atmosfera...



WELCOME TO THE MASTER RALLYE MICROSITE

# Master Rallye

■ beerman

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

**Pamiętacie zeszłoroczną rewelację Codemasters, emitowaną specjalnie dla miłośników jazdy terenówkami? Mowa o Insane. Jeśli wam się spodoba - a powinno - mam dla was kolejną propozycję. Może nie tak rewelacyjną jak "szaleństwo", ale i tak dobrą, zdecydowanie wartą tego, by w nią zagrać. Choćby dlatego, że jako jedna z niewielu ścigałek, jakie pojawiły się ostatnio, pozwala graczowi na samodzielny wybór dowolnej trasy.**



Master Rallye wyprodukował team znany jako Steel Monkeys. Właściwie powinienem napisać "nieznany", gdyż jest to pierwsza gra w ich dorobku. Jak na debiut całkiem nieźle im poszło, przynajmniej w wersji pecetowej; planowane są jeszcze wersje na PS2 i XBox, ale te nas nie interesują. Gra pozwala zasiąść za kółkiem ponad dwudziestu różnych maszyn wzorowanych na prawdziwych wozach i pokonać około czterdziestu tras zlokalizowanych w kilku europejskich państwach. Cały czas - rzecz jasna - najważniejsze jest to, aby zostawić konkurencję z tyłu, znaleźć najkrótszą i najszybszą drogę do mety.



Oczywiście gra to nie tylko pełnowymiarowy rajd - co mogło by się szybko znudzić, poza tym najpierw wypadałoby się jakoś do takiego rajdu przygotować. Dlatego autorzy udostępnili kilka innych typów rozgrywki: pojedynczy wyścig treningowy, składający się z trzech tras szybki wyścig, tej samej długości puchar oraz pojedynek jeden na jeden. Jedynie tryb 'quick race' pozwala na samodzielne ustalenie poziomu trudności i liczby przeciwników (można jeździć samemu), w pozostałych zawsze ścigamy się z trzema rywalami.

Podobnie jak Insane czy Motocross Madness, Master Rallye pozostawia w rękach gracza decyzję co do trasy przejazdu - wybór terenu wyścigu stoi przed nim otworem. Liczy się nie to, którędy dotrzesz do mety, ale to, żebyś przybył tam pierwszy. Gdy droga, którą teoretycznie możesz podążać, okazuje się np. zbyt kręta, nie ma problemu, by z niej zjechać i skrócić sobie trasę. Czasem pozwala to zaoszczędzić cenne sekundy, jednak czasem, jeśli źle ocenimy teren przed nami oraz własne możliwości, możemy stracić dużo więcej niż kilka sekund. Nie brakuje tu bowiem miejsc niebezpiecznych, takich jak strome klify, przepaście czy na przykład pola pełne snopków siana. Te ostatnie są niebezpieczne dlatego, że każdy snopek udaje skałę i uderzenie weń kończy się niezbyt dobrze.



Górki, skałki i... Kangoo na europejskich bezdrożach.



Nie tylko teren jest naszym przeciwnikiem, ścigamy się przecież z innymi-

## Prawdziwy rajd

Maniacy sportów motorowych mogą znać Master Rallye. Tak bowiem nazywa się rozgrywany w rzeczywistości rajd. Początek w Seine, we Francji, zaś koniec na Placu Czerwonym w Moskwie. Zwycięzca otrzymuje puchar federacji AFOR (Automobile Federation Off-Road). Podobno udział w tym wyścigu to prawdziwe wyzwanie dla każdego kierowcy - pięć tysięcy kilometrów jazdy przez piękne i czasem niebezpieczne okolice to sprawdzian tylko dla najlepszych. Dla najlepszych kierowców i najlepszych maszyn - te pochodzą z warsztatów Mitsubishi, Citroena, Renault, Nissana czy Range Rovera. O randze imprezy może świadczyć zarówno zaliczanie jej do oficjalnego kalendarza FIA, jak i udział w nim wielkich sponsorów, takich jak Michelin czy np. Siemens. Więcej informacji (i mnóstwo wspaniałych zdjęć) znajdziecie na stronie www.master-rallye.com. Zaglądnijcie tam w czasie, gdy instalator będzie kopiował pliki na dysk - co trwa koszmarnie długo.

## INFO

**6**

**Producent:** Steel Monkeys/Microids ■ **Dystrybutor:** Microids ■ **Internet:** www.master.steelmonkeys.com ■ **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** niezbędny

+ ■ duża swoboda ■ wymagający przeciwnicy
- ■ niedociągnięcia graficzne ■ długa instalacja

**Mimo wszystko warto pograć.**



Piękne miasteczko pełne małych domków. Brakuje tylko przechodniów, by wpadali pod koła.



Lepiej nie pytać, skąd się tu wziął ten wrak, ale widok - przyznacie - niecodzienny.

mi kierowcami, a ci - trzeba to stalowym małpom przyznać dają sobie całkiem nieźle radę. Nie jeżdżą "na ślepo", unikają zderzeń, kontrolują sytuację wokół i reagują na nasze poczynania. Jednak najważniejsze jest to, że autorzy nie oszuka i nas i nie dali komputerowym kierowcom forów - dotyczą ich te same ograniczenia, które nas obowiązują: nie zdarzają się zatem sytuacje niemożliwe, sztuczne. Chociaż ostatnie zdanie nie do końca oddaje to, co widać w grze. Master Rallye trudno wszak nazwać symulatorem - twórcy postawili raczej na grywalność niż na realizm.

Niestety na początku najlepsze wozy i najciekawsze trasy są dla gracza niedostępne. Starym zwyczajem trzeba je odblokować - wygrywając trzyetapowy puchar. Co ciekawe: jeśli wygrasz dwa wyścigi, a w trzecim powinie ci się noga, nie będziesz musiał powtarzać wszystkich - tylko ten ostatni. Dzięki temu dostęp do wszystkiego, co oferuje gra, jest nieco prostszy niż w wielu konkurencyjnych tytułach - a dla produktu niskobudżetowego, jakim jest Master Rallye, liczy się każda przewaga.
Szkoda tylko, że tę niskobudżetowość po prostu widać. MR nie wygląda brzydko, przeciwnie - duże i całkiem rozsądnie zaprojektowane lokacje robią dobre wrażenie. Jednak wystarczyłoby choćby pokryć je lepszymi teksturami i dodać trochę życia... Z innych niedociągnięć warto wymienić brak efektów, takich jak dym czy płomienie wydobywające się z mocno zniszczonych samochodów. Gracz nie może również popatrzyć we wsteczne lusterko czy zasiąść w kokpicie samochodu itp., itd.

Generalnie nie przeszkadza to podczas dobrej zabawy, szczególnie jeśli mamy możliwość pogrania w sieci. Wtedy gierka rozwija skrzydła i naprawdę trudno się od niej oderwać. Dlatego warto przymknąć oko na pewne niedociągnięcia w oprawie audio-wizualnej i innych częściach programu: jak na debiut w przypadku producenta niemającego jeszcze zbyt wielkiego doświadczenia, Master Rallye jest produktem naprawdę udanym.




Menu szybkiego wyścigu i maszynka, którą naprawdę miło się jeździ.

**Mimo wszystko warto pograć.**

GATUNEK: **EKONOMICZNA**

# Car Tycoon



**CormaC**

**Oto gra, na którą czekali być może wszyscy skomputeryzowani miłośnicy motoryzacji. Nie było do tej pory żadnych problemów z wirtualnym jeżdżeniem po najróżniejszych trasach czy bezdrożach i najróżniejszymi maszynami jednak wirtualnym właścicielem fabryki samochodów nie udało się jeszcze, o ile pamiętam, zostać...**

Wraz z Car Tycoon "zwiedzimy" pięć ostatnich dekad rozwoju przemysłu motoryzacyjnego, a nawet wybiegniemy odrobinę w przyszłość - do roku 2006, obserwując, jak zmieniają się przez ten kawał czasu trendy w stylistyce oraz technologie. Wszystko to zamknięto w czterdziestu scenariuszach oraz w opcji "wolnej rozgrywki, w której można po prostu pobawić się w rozbudowę własnego imperium.

Grę zaczynamy z jedną fabryką, salonem sprzedaży i możliwością natychmiastowego startu z produkcją danego modelu wozu. No właśnie - autka. Ich tworzenie wydaje się najciekawszym i najbardziej obiecującym elementem Car Tycoona, w praktyce jednak pozostawia solidny niedosyt, a może nawet uczucie nabicia w butelkę. Projektujemy je (samochody, nie butelki) w oknie fabryki, składając z czterech zaledwie komponentów: nadwozia, podwozia, silnika oraz wnętrza. W montowaniu wozu do kupy pomagają nam wskaźniki dopasowania danego typu komponentu do reszty układu. Zapobiegnie to, dajmy na to, próbom wpakowania stupięćdziesięciokonnego silnika do małego samochodu rodzinnego.

Produkować możemy siedem kategorii pojazdów: małe samochody, średnie samochody, luksusowe limuzyny, ciężarówki, wozy sportowe, kabriolety oraz furgonetki. Każdy z tych typów wymagać będzie opracowania (bądź zakupienia od podwykonawcy) odpowiednich dla niego części. Opracowywanie nowych rozwiązań technicznych na własną rękę jest dużo mniej kosztowne, mimo to wciąga na całe miesiące. Kupując gotowe rozwiązania, dostajemy je do wdrożenia od zaraz, jednak płacimy koszmarne sumy, często nie do przełknięcia bez kredytu. Z biegiem czasu mamy dostęp do coraz nowszych podzespołów odpowiadających czasom, w jakich aktualnie gramy. I to w sumie tyle, jeśli chodzi o tworzenie samochodów - jak widać, domorośli projektanci oraz konstruktorzy zbytnio nie poszaleją, a szkoda, bo przecież projektowanie nowych pojazdów to najbardziej ekscytujący etap produkcji, tu jednak uproszczony do granic możliwości.

**Gra jest bardzo przyjemna i relaksująca. Mimo ekonomicznej tematyki nie odstrasza gąszczem niezrozumiałych statystyk, wykresów, tabelek i nie wiadomo czym jeszcze. Choć z drugiej strony - zabrakło kilku aspektów, które - moim zdaniem - ubarwiłyby zabawę.**



Kiedy już zaprojektujemy nowe cacko, możemy rozpocząć jego masową produkcję (fabryka wytwarzać może zaledwie jeden typ pojazdu naraz!) oraz rozprowadzać poprzez dany salon. A potem już z przyjemnością patrzymy, jak ulice wirtualnego miasteczka zapełniają się pojazdami z naszych desek kreślarskich. Można ten proces przyspieszyć, odpowiednio promując własne dzieło. Twórcy oddali nam do dyspozycji trzy niezależne sposoby nakręcenia popytu. Jak wiadomo, dźwignią handlu jest reklama - jak mogłoby jej w takiej grze zabraknąć? Agencji reklamowych w miasteczku jest kilka - im większa, tym skuteczniejsza, ale i droższe są jej oferty. Generalnie klientów napędzać mogą prasa, billboardy - święcące wówczas triumfy radio oraz nowe medium - telewizja.



Ekonomiczna - ale nie za trudna!

**7**

**Producent:** Fishtank **Dystrybutor:** Lemon Interactive **Internet:** www cartycoon-online.com **Wymagania:** Win95/98/ME/2000, PentiumII 300 MHz, 64 MB RAM **Akcelerator:** tak

- tematyka! - prostota - muzyka w menu głównym - możliwość gry "nie-scenariuszowej" (Open-ended Game) - ponad 50 lat historii motoryzacji w pigułce!

- od strony ekonomicznej może momentami zbyt prosta i naiwna - możliwość produkcji tylko jednego wozu w jednej fabryce - niezbyt rozbudowane projektowanie pojazdów - może nieco znudzić - archaiczna grafika

Każdą ofertę warto rozpatrzyć pod kątem czasu trwania, zasięgu (podanego w procentach populacji miasteczka) oraz rzecz jasna - ceny.

Innym sposobem na zwrócenie na siebie uwagi potencjalnych nabywców jest promocja bezpośrednio w miejscu sprzedaży, np. poprzez zatrudnienie w salonie kapeli, organizację dnia hazardu, występów sztukmistrza czy pokazów naszego nowego modelu. No i zostają jeszcze bonusy w postaci bezpłatnej wymiany oleju, darmowego zestawu opon, różnych gwarancji i tym podobnych udogodnień, które możemy świeżo upieczonemu posiadaczowi naszego auta zafundować - o ile mamy własny warsztat.

Jeśli zaś warsztatu nie mamy, nic nie stoi na przeszkodzie, by go kupić. Wystarczy tylko udać się do ratusza i zgłosić akces do odpowiedniej licytacji. W podobny sposób możemy się stać szczęśliwym właścicielem nowej fabryki czy salonu - wystarczy mieć pieniądze (cóż za drobiazg...) i poczekać, aż miasto wystawi na sprzedaż interesujący nas obiekt. Przydatna może się okazać druga fabryka, zwłaszcza w świetle wspomnianego już faktu, że w jednej produkować można tylko jeden model, a wprowadzenie nowego wiąże się z pomachaniem na "do widzenia" poprzedniemu. Jeśli chcemy "błyszczeć" w dwóch niszach rynkowych, np. samochodów sportowych i rodzinnych, druga fabryka staje się nieoceniona.

Nie jesteśmy zmuszeni do poprzestania na zaopatrywaniu indywidualnych konsumentów (kurczę, jakiego słownictwa można podłapać na Akademii Ekonomicznej... :) Co jakiś czas może się trafić przetarg, np. na kilkadziesiąt ciężarówek dla firmy dostawczej czy kabrioletów dla wypożyczalni. Trzeba się tylko rozejrzeć po mapie za odpowiednimi firmami (obiekty opatrzone etykietkami "big customer") i samemu zakręcić się wokół interesu, składając odpowiednią ofertę - nikt sam nie zapuka do drzwi, prosząc o przyjęcie pieniędzy.

Skoro już przy pieniądzach jesteśmy - zazwyczaj jest z nimi krucho, zwłaszcza gdy zależy nam na udziale w pogoni za technicznymi nowinkami i skutecznej reklamie. Oczywiście można zaciągnąć kredyt, a właściwie to nawet trzy naraz (życzę powodzenia w spłacaniu). :) Nie zaszkodzi gruntownie prześwietlić oferty wszystkich miejscowych banków, ponieważ warunki (oprocentowanie!) spłacania tej samej kwoty nawet w jednym banku mogą się różnić! Z czasem można by też pomyśleć o zainwestowaniu w akcje. Szkoda tylko, że nie istnieje możliwość nabywania akcji konkurencyjnych przedsiębiorstw (a co za tym idzie - przejmowania ich) ani sprzedawania udziałów własnej firmy.


Ta grafika nie powala. Ale też autorzy nie mają czego się wstydzić.

Został jeszcze jeden aspekt związany z funkcjonowaniem na rynku, mianowicie szpiegostwo oraz sabotaż. Nasyłając na konkurencję odpowiedniego człowieka, możemy dowiedzieć się na jej temat kilku faktów bądź solidnie nabruździć, np. rozpuszczając złośliwe plotki lub nawet wstrzymując na jakiś czas produkcję. Niestety konkurenci to samo mogą i nam zafundować.

Oprawa graficzna Car Tycoona na kolana raczej nie rzuca. Jest całkowicie dwuwymiarowa - izometryczna, podobnie jak miało to miejsce w Zoo Tycoonie (CDA 02/2002). Owszem, wygląda to nie najgorzej: wysoka rozdzielczość i bogactwo kolorków robią swoje, ale jakieś to taki... sterylne... Tym niemniej wszelkie menusy oraz okienka są bardzo estetyczne, utrzymane w stonowanej kolorystyce i co najważniejsze - czytelne. Nic wielkiego, ale robota wykonana solidnie. Muzyka utrzymana jest w klimacie lat pięćdziesiątych, a za utwór z menu głównego bezsprzecznie należy się muzykowi Grammy. Jest to jeden z najlepszych motywów muzycznych, jakie miałem okazję usłyszeć w grach. Nawet jeśli na co dzień gram i słucham metalu i hard rocka, ten swingujący kawałek naprawdę wymiata. :) Dzięki tej muzyczce nie irytowało mnie to, że gra ładowała się tak dłuuugo. Ba, nawet się cieszyłem, że mogę słuchać tego kawałka do końca! Podczas rozgrywki nie jest już niestety aż tak spektakularnie - na muzykę praktycznie nie zwraca się uwagi, chyba po prostu jest nijaka?

Trudno nie dostrzec zalet Car Tycoona, zwłaszcza że nie ma ona konkurencji (wstrzymali im produkcję? A może rozpuścili plotki?). :) Dość powiedzieć, że gra jest bardzo przyjemna i relaksująca; mimo tematyki ekonomicznej nie odstrasza gąszczem niezrozumiałych statystyk, wykresów, tabelek i nie wiadomo, czym jeszcze. Gra jest na tyle prosta, że nie trzeba siedzieć nad nią z podręcznikiem do mikroekonomii w dłoni, choć zabrakło kilku aspektów, które - moim zdaniem - ubarwiłyby zabawę (choćby możliwość prowadzenia badań rynku - nawet w tak uproszczonej formie jak w Monopoly Tycoonie). Z drugiej strony zaś - po jakimś czasie Car Tycoon niczym już raczej gracza nie zaskoczy, gra staje się przewidywalna. Z czystym sumieniem polecam mimo to fanom gier ekonomicznych i motoryzacji.

**Ekonomiczna - ale nie za trudna!**

**Monsters, Inc. to najciekawsza i najweselsza z platformówek 3D, jakie widziały moje oczęta. Jedyną, która oferowała podobny ładunek humoru, był Gex: Enter the Gecko.**

# MONSTERS, INC.

**Czarny Iwan**

GATUNEK: ARCADE 3D



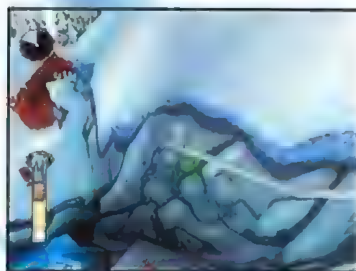
**Gdy w pokoju dziecinnym rodzice gaszą światło i zamykają cicho drzwi, każde dziecko wie, że zaczyna się czas strachu. Potwory czają się w plamie cienia, za szafą, pod łóżkiem. Czekają tylko, aż dziecko zmorzy sen i zamknie zmęczone oczy. Wtedy... stanie się coś strasznego!**

Nie każde dziecko jednak wie, że potwory straszą dzieci tak zwyczajnie, dlatego, że to ich "praca". Monsters, Inc. (M.I.) to największa fabryka na świecie, która przerabia krzyki na energię. Elitą w Monsters, Inc. jest grupa Kid Scares, która specjalizuje się w straszeniu małych dzieci. Do tej grupy chcieliby się dostać James P. Sullivan, zwany Sulleyem, oraz jego przyjaciel Mike Wazowski. Obaj muszą jednak przejść specjalne szkolenie, które polega na straszeniu... robotów przypominających z wyglądu dzieci. Zadanie nie będzie łatwe, bo surowym egzaminatorem jest sam Henry J. Waternoose, CEO of Monsters, Inc. Największym wrogiem dwójki przyjaciół nie jest jednak Waternoose, lecz jaszczurowaty Randall – zła i podstępna bestia!



Zmiana widoku kamery na klasyczny obraz (z boku) utrudnia rozgrywkę, ale też urozmaica zabawę.

Powyższa historyjka stała się pretekstem, aby gra zatytułowana Monsters, Inc. mogła gładko potoczyć się do przodu. Jest ona trójwymiarową platformówką 3D w rodzaju Croc 2, Frogger 2 lub Gex: Enter the Gecko. W przeciwieństwie do wspomnianych, Monsters, Inc. bazuje jednak na pełnometrażowym filmie pod tym samym tytułem. Jeżeli jeszcze o nim nie słyszeliście, na pewno jeszcze usłyszycie, bo producentem filmu jest team Disney/Pixar a właśnie studio Pixar stworzyło takie tytuły jak "Toy Story" 1 i 2 czy "A bug's life". Swoją drogą, na fali popularności filmu (który jeszcze przed premierą przynosił producentom milionowe zyski!) pojawiła się już cała kolekcja gier oraz masa gadżetów.





Jest to np. kilka rodzajów płatków śniadaniowych, pościel, meble (!), nie mówiąc już o kurtkach, czapeczkach, koszulkach itd., itd. Z gier na PC zawitała dopiero jedna, ale na innych platformach jest już po kilka tytułów z bohaterami Monsters, Inc. (np. Disney/Pixar Scream Team). Wesoła platformówka, jaką jest Mosters, Inc., ofiarowuje odbiorcom całe multum filmów z pełnometrażowej produkcji kinowej. Fragmenty najśmieszniejszych scenek filmowych możemy obejrzeć po zdobyciu medali (o czym za chwilę). W sumie będzie to 12 wesołych projekcji.

Po rozpoczęciu gry mamy do wyboru jednego z dwójki przyjaciół, czyli Sulley'a lub Mike'a. Każdy reprezentuje odmienną paletę ruchów i technik, za pomocą których wystraszy na śmierć specjalnie zaprojektowane roboty. Grę przeznaczono raczej dla młodszych niż starszych graczy i nie chodzi tylko o bajkową grafikę (w końcu w Alien Paranoii również taka była), lecz o wyjątkową łatwość w prowadzeniu bohatera oraz nieskomplikowane i proste jak na platformówkę zadania. Gra zaczyna się od etapu treningowego, w trakcie którego poznajemy stopniowo, krok po kroku, możliwości i umiejętności bohatera. Dla starszych graczy będzie to po prostu nudne, ponieważ interfejs jest naprawdę infantylny i potrzeba






Jak widać, Pixar ma spore doświadczenie w robieniu filmów animowanych techniką komputerową.

# Potwory i potworki



Pokryty niebieskim futrem James S. Sullivan AKA Sulley mierzy osiem stóp wysokości. Jego przerażający wygląd czyni go idealnym potworem do straszenia dzieci. Sulley stoi na pierwszym miejscu w rankingu skuteczności, czyli w Top Scaree of Monsters, Inc. Jednocześnie jest bardzo łagodny i miły, co sprawia, że w Monstropolis cieszy się dużą popularnością. W grze poznajemy go, kiedy stara się o zatrudnienie w Monsters, Inc.




Mike Wazowski to zielony i przypominający nadętą ropuchę gość z jednym, ale za to wielkim jak koło u wozu, okiem. Jest asystentem Sulley'a, którego uważa za najlepszego przyjaciela. Nikt nie kocha swej profesji tak jak M.W. Mike jest straszliwie dumny z pierwszego miejsca Sulleya.





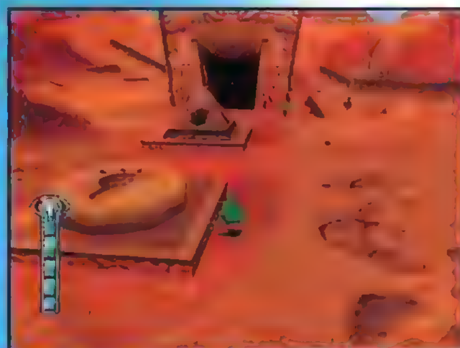

Henry J. Waternoose jest szefem firmy (CEO of Monsters, Inc.). Zawsze elegancko ubrany, w gamiturze Waternoose jest wielkim przypominającym kraba, potworem z kilkoma parami oczu. Warto nadmienić, że Henry Junior to już trzecia generacja Waternoose'ów w Monsters, Inc. W grze komputerowej Henry Junior prowadzi Mike'a i Sulleya przez cały cykl treningowy.

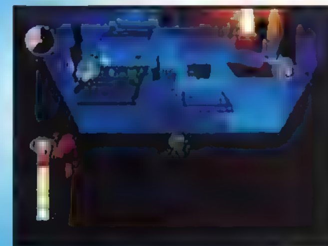
Randall to wąż w jaszczurzej skórze. Ośmionogi lub - jeśli wolicie - ośmiorękl Randall zajmuje drugie miejsce w Top Scaree of Monsters, Inc., co bardzo mu w niesmak. Ma przerażającą paszczę uzbrojoną w rząd ostrych i wielkich zębów, na dodatek potrafi niczym Predator perfekcyjnie się kamuflować. Sensem życia Randalla jest strącenie Sulleya z miejsca na top liście i zajęcie jego miejsca. W grze spotkamy go w trakcie trzech morderczych wyścigów.



jedynie kilku chwil na opanowanie funkcji klawiszy. Trening opracowano wyraźnie z myślą o młodszych użytkownikach. Nie można go też ominąć.

Po zdobyciu pierwszych szlifów można zabrać się do roboty, to jest wyruszyć na podbój czterech wielkich krain: Urban, Desert, Tropico i Arctic. Levele są bardzo rozległe i dobrze zaprojektowane. Swoim rozmachem przypominają poziomy z Frogger 2. Nie jest to ciąg małych sal i grot jak w Croc 2, lecz rozległe plansze, na których naprawdę można się wyszaleć. Na pustyni poczujemy się bez mała jak Indiana Jones. Tajemnicze, starożytne budowle do połowy zagrzebane w piasku; wielkie figury bóstw, które dziwnie przypominają Henry J. Waternoose'a, oraz cała masa niebezpiecznych tuneli i obsypujących się nad przepaścią mostów - wszystko to bardzo mi się spodobało. W planszy arktycznej będzie trzeba wspinać się po oblodzonych stokach. Od samego patrzenia robi się zimno, tym większa niespodzianką jest, gdy nagle trafiamy do chaty z kominkiem, na którym płoną grube drwa. Mimo że graficznie Monsters, Inc. nie jest najwyższych lotów, świetnie zaprojektowane i po prostu ciekawe plansze uruchamiają wyobraźnię. Giera się nie nudzi, a do tego jest bardzo śmieszna i wesoła. Trzeba uważać, aby nie zdenerwować domowników głośnymi wybuchami niepohamowanego śmiechu!





Lokacje zostały tak pomyślane, aby gracz czuł pewien niedosyt z gry. Co to znaczy? Ano, pędząc na przykład między domkami w Urban, czyli miejskiej krainie, widzimy, że na dachach lub w innych niedostępnych miejscach umieszczono całą masę supergadżetów (o czym za chwilę). Nie można do nich podskoczyć ani dostać się tam w inny sposób. Okazuje się, że aby złapać fanty, trzeba najpierw zdobyć daną umiejętność, np. skakania na trampolinie. Nie da





Strach ma wielkie oko.

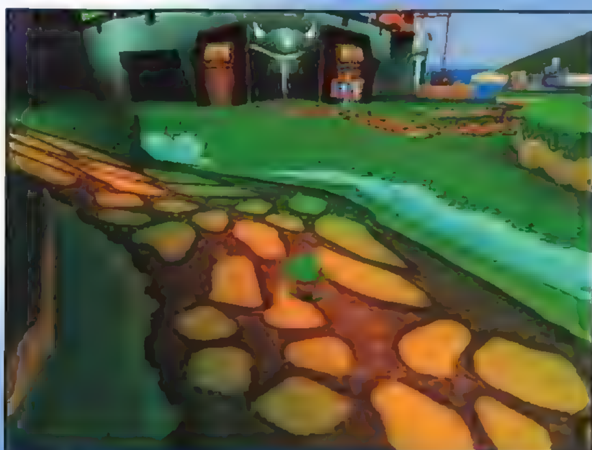


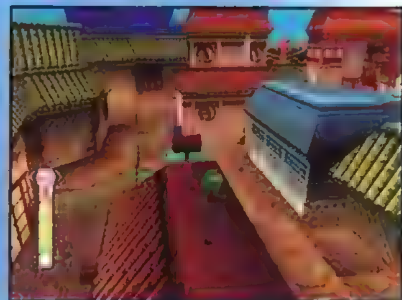
się jednak tego zrobić, o ile nie masz jeszcze na szyi czterech brązowych medali. Te zaś dostaniesz dopiero wtedy, gdy uda ci się przestraszyć pięć robotów-dzieci. Brzmi to może nieco skomplikowanie, ale w rzeczywistości jest bardzo proste. Gracz ma jasno określone zadanie i spotyka go masa ciekawych przygód po drodze. Jakich? Już mówię.



Zabawa polega przede wszystkim na tym, aby odnaleźć wszystkie roboty (które trzeba przestraszyć). Niekiedy jest to zadanie zupełnie łatwe, bo te naśladują dzieci, a więc np. siedzą na placu zabaw, bawią się w piaskownicy podrzucają piłkę lub wspinają po drabinkach. Gra jest bardzo prosta tylko do czasu, aż zdobędziesz wszystkie brązowe medale w każdej lokacji. Potem, kiedy dysponujesz już nową umiejętnością, trzeba sięgnąć po srebrne medale, a następnie po złote. Poziom trudności rośnie stopniowo. W kolejnych zadaniach trzeba np. domyślić się, że drewniane bale należy poukładać obok chaty i wdrapać się po nich na dach. Właśnie, w takim dość niespodziewanym miejscu znajdziemy robota. Gdzie indziej trzeba zdrowo się natrudzić, aby otworzyć drzwi do ładowni statku, albo pokombinować, jakby tu uwolnić zamkniętego w klatce robota (przypomina zadania z Croc 2).

Znaleźć się w pobliżu imitującej dziecko maszynki również nie jest łatwo, a to dlatego, że roboty... uciekają lub chowają się! To zresztą nie koniec kłopotów. Jeżeli bohater nie zbierze odpowiedniej ilości specjalnych "baterii", po prostu nie da się wystraszyć robota. Owych ładunków są dwa rodzaje





i niekiedy, aby zdobyć ich komplet, trzeba się porządnie naskakać po półkach, skrzynkach i innych typowych dla platformerów konstrukcjach. Trzeba w tym miejscu jeszcze nadmienić, że - podobnie jak we Frogger 2 - niekiedy kamera całkowicie zmienia ujęcie. W etapie "egipskim" musimy wspiąć się na szczyt budowli. Widzimy wówczas plansze z boku. Swoją drogą, nagła zmiana ujęcia sprawia, że gra staje się trudniejsza. Oprócz tego trzeba skakać na bardzo cienkie półki niektóre zawalają się pod nogami Mike'a, a z góry spadają jeszcze kamienne kule.

Najśmieszniejszą rzeczą jest sposób, w jaki Mike lub Sulley starają się przestraszyć dzieci-roboty. Mike jest w tym mistrzem. Jak widzicie, koleś ten to właściwie wielka, zielona piłka na cienkich nogach - zaopatrzona w jedno wielkie oko. Mike straszy dzieci, napinając swoje wątłe bicepsy lub udając zawodnika walk sumo. Pomysłów ma zresztą o wiele więcej! Np. wbija sobie palec w oko, staje na głowie, wystawia język i robi masę innych

## O filmie



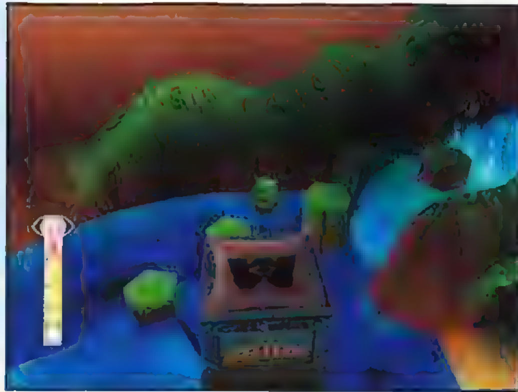


Razem z Mike'iem możemy też iść do kina, gdzie obejrzymy fragmenty pełnometrażowego filmu.



Strach ma wielkie oko.

prześmiesznych rzeczy. W redakcji wszyscy wybuchali śmiechem, gdy Mike robił tzw. "ugabuga!". Zielony stworek wypinał się tyłem do ofiary i kręcił "biodrami" jak zawodowa tancerka tańca erotycznego. Można było pęknąć ze śmiechu! Na głowie robotów zamontowany jest niebieski "kogut". Gdy poziom ich strachu osiąga maksimum, z maszynki wyskakują tryby i sprężyny - i to jest jej koniec.



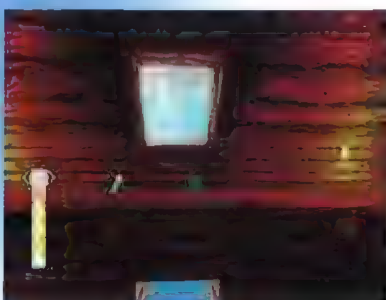


Ten mały, zielony koleś pracował wcześniej w hurtowni telewizorów. Nadal ma sporą krzepę. :-)

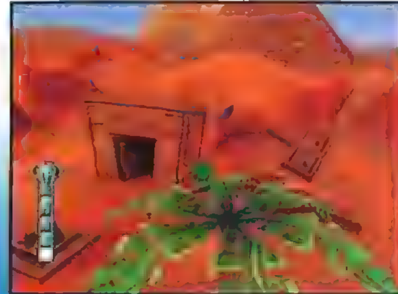
Oczywiście oprócz robotów, które trzeba przestraszyć tak, aby przepaliły im się obwody, podczas podróży spotkacie jeszcze wiele innych postaci, a wszystkie mają jedno zadanie - starają się jak najbardziej utrudnić wykonanie misji. W krainie pustyni będą to skorpiony, zaopatrzone w wielkie młoty skarabeusze czy też groźne węże. W krainie tropikalnej np. zabawka, dziecięca lokomotywa (!) lub pojazd kosmitów, który zabiera Mike'ow energię, jeśli ten dostanie się w światło emitowane przez UFO (latający spodek można wyłączyć przyciskiem). W pokrytej lodem arktycznej krainie pojawiają się pingwiny i niebezpieczne bałwany, które uderzają w Mike'a miotłą lub śnieżkami. Z kolei w mieście spotkasz "robotników" przypominających ludki Lego. Co ciekawe, jeżeli Mike rozwali tę zabawkę, rozsypie się ona na drobne elementy. Teraz czeka cię scena rodem z "Teminator 2", kiedy T1000 zbierał się w całość, że tak powiem :) - ludek z gierk złoży się w podobny sposób. Jeśli go pacniesz jeszcze raz, już więcej nie wstanie.

Mike i Sulley mają odmienne sposoby, aby uporać się z takimi natrętami. Ten pierwszy może kręcić się w kółko jak baletnica i walić przeciwników swoimi cienkimi jak brzozowe witki rękami. Ma też zdumiewającą umiejętność zamieniania się w piłkę - w tej postaci odbija się od podłoża, a to, co znajdzie się pod nim, będzie wyglądało nie lepiej niż mrówka, która trafiła pod but. Sulley stosuje mniej wyrafinowane metody. Wali wrogów łapą lub skacze na nich niczym zawodowy wrestler, rozchylając łapy i przygniatając przeciwnika wielkim brzuchem.

Mike i Sulley gadają i wydają różne odgłosy (choćby owe rewelacyjnie i komiczne "ugabuga!" Mike'a). Poza tym każda z krain ma swój przewodni motyw muzyczny. Wszystkie są bardzo zgrabnie dobrane do klimatu, atmosfery planszy i doskonale komponują się z grą. W Monsters, Inc. zawodzi tylko jedna rzecz. Kamery nie można przełączyć w tryb auto, to znaczy tak, by cały czas była za plecami bohatera. Gracz robi to sam, co teoretycznie pozwalałoby używać takiego widoku, który byłby najlepszy w danym



miejscu czy sytuacji. W praktyce ten system zawodzi. Jeżeli np. bohater znajdzie się we wnęce jakiejś bryły (np. góry) i musi wykonać precyzyjny skok, kamera nie ustawia się za nim. Nie widać wówczas, dokąd się skacze, i w konsekwencji kończy się to upadkiem w przepaść lub w głęboką wodę. To zresztą tylko jeden z przykładów. Kłopotów z ka-



merą miałem znacznie więcej, chociaż nie było to takie kłopotliwe i nie uprzykrzało gry.

Monsters, Inc. to najciekawsza i najweselsza z platformówek 3D, jakie widziały moje oczęta. Jedyną, która oferowała podobny ładunek humoru, był Gex: Enter the Gecko, z której uważny gracz mógł wyłowić wiele smaczków (choćby sam tytuł, który ma kojarzyć się z "Wejściem Smoka"). W Monsters, Inc. ironia i żart są mniej subtelne, co nie znaczy, że stoją na gorszym poziomie. To po prostu potężna dawka śmiechu, który generuje przede wszystkim doskonale zanimowany Mike Wazowski. W przeciwieństwie do gierek z rodziny np., Pandemonium, nie chodzi tu jedynie o zręczność palców i mozolne przebijanie się przez kolejne etapy. Monsters, Inc. to lekka i wesoła podróż przez kolorowe krainy; w każdej chwili może zdarzyć się coś nieoczekiwanego. Jak dla mnie, gierka warta jest całych 10 punktów na skali CDA, **nawet mimo wspomnianych niedociągnięć. Jeżeli znajdziecie się kiedyś w pobliżu pudełka z nią, czym prędzej je** chwytajcie i biegnijcie do kasy. Po prostu - warto.



**10**

**Producent:** Disney/Pixar ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** http://disney.go.com/disneypictures/monstersinc/index2.html ■ **Wymagania:** P II 300 64 MB RAM, Windows 9x ■ **Akcelerator:** tak

- świetny pomysł ■ olbrzymia grywalność ■ prześmieszne postacie ■ dopracowane szczegóły ■ muzyka ■ filmiki!!!
- niekiedy kamera zawodzi w działaniu

# Loch Ness

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

El General Magnifico

**W dawnych zamierzchłych już czasach, kiedy na świecie nie było jeszcze komputerów (naprawdę, kiedyś ich nie było!), ludzie - wyobraźcie sobie! - czytali książki. Ponieważ nie wszystkie się wszystkim podobały, pojawili się pisarze o różnych stylach, piszący w gruncie o podobnych sprawach, co dawało czytelnikowi miłą pewność, że na przykład kupując powieść pana Zevaco ("Kawaler Pardaillan"), będzie czytał o konnych pogoniach, starciach na szpady, wiernych i niewiernych kochankach i tak dalej. Pan Verne ("Dwadzieścia tysięcy mil podmorskiej żeglugi") specjalizował się w opisywaniu niezwykłych wynalazków, a pan Conan Doyle ("Przygody Sherlocka Holmesa") pisywał zagadki kryminalne - i wszyscy byli zadowoleni. Co prawda, ostatni przykład nie był może najlepszy, bo pan Doyle miewał ochotę na wycieczki w krainę fantastyki (z lubością już kilkakrotnie przez rozmaitych panów filmowany "Świat zaginiony" i historii; "Przygody brygadiera Gerarda"). Ogólnie jednak reguła się sprawdzała.**

Ostatnio podobna specjalizacja pojawiła się w grach komputerowych. Podobne do siebie są gry przygodowe firmy Cryo (Atlantis I, Atlantis II i Atlantis III nie za wiele się różnią od np. Wersalu), analogiczne tworzy Legend (Shannara i Deathgate) i analogiczne niczym jajko do jajka są produkty firmy Wanadoo.

Ostatnim zaś produktem firmy Wanadoo jest gra Loch Ness. Wcielasz się w niej w rolę Alana Parkera Camerona (Cameronowie to niegdyś potężny i wpływowy szkocki klan), amerykańskiego prywatnego detektywa, byłego rudzielca i z pochodzenia Szkota. Zaczynasz w jego biurze, a grę otwiera wprowadzenie, z którego wynika, że A.P.C. ostatnią sprawę doprowadził do zwycięskiego końca i teraz zażywa owoców sławy pogromcy przestępców na międzynarodową skalę.

**Dla miłośników gier firmy Wanadoo jest to pozycja obowiązkowa. Dla tych, co lubią i znają szkocki folklor i celtyckie legendy, również. Pozostali - jak wola. Gra jest dostatecznie ciekawa, by spróbowali się z nią miłośnicy przygodówek, ale polecam ją raczej tym zaawansowanym i zagorzałym.**



Sjestę przerwało wezwanie do Szkocji, jakie mu przysłał jego daleki (i znacznie odeń zamożniejszy) krewny, lord Mac Farley. Nie od rzeczy będzie wspomnieć, że lord poparł wezwanie kwotą 500 funtów, które A.P.C. miał odebrać w miejscowym chicagowskim oddziale Banku Szkockiego za okazaniem rodzinnego kryształu. (A pokrycie kosztów podróży to, jak wiadomo, dla Szkotów ważna sprawa.) Detektyw miał rozwikłać w Chicago sprawę kradzieży kilku klejnotów. Wzywający go lord powołał się na polecenie, jakie Parker otrzymał od ojca, który oprócz rodzinnych legend przekazał mu właśnie osobliwy kryształ, pozostający od dawna w jego rodzinie. Po przybyciu na miejsce nasz detektyw przekonuje się, że lord gdzieś przepadł, a witająca go lady Mac Farley jest równie szalona jak Marcowy Zając. Wspomina tylko o jakimś odwiecznym wrogu rodziny i malowniczo mdleje, zostawiając Camerona sam na sam ze sprawą. Detektyw postanawia jednak skorzystać z gościny i poprowadzić dochodzenie na własną rękę - zwłaszcza że zainteresowały go niektóre wątki, jakie pojawiły się w wypowiedzi starej damy. Od tej chwili gra jest twoja.



Słynny(a) Nessie w całej okazałości.

Ci, co grali np. w Drakulę albo w Necronomicon, poczują się, jakby spotkali starego dobrego znajomego. Gra ma dokładnie taki sam interfejs jak wymienione - może inaczej wygląda tylko zawartość kieszeni (Inventory), w której - a to jest nowość - nasz detektyw ma notatnik do zapisywania najważniejszych w danej chwili zadań. Oprawa graficzna jest taka jak w tamtych grach: ani lepsza, ani gorsza. Znów widzimy wszystko oczami głównego bohatera, zmiana lokacji odbywa się skokowo (co dziś już może trochę razi, bo znane są inne i lepsze sposoby przemieszczania bohatera), ale możemy przejść jedynie tam, gdzie zechcą nas poprowadzić twórcy gry.



Pan Philip Marlowe? Nie? Szkoda...

Ci ostatni zaprojektowali przygodę, w ramach której będziemy zwiedzali ponure szkockie zamczyska i ich okolice, rozmawiali z niezbyt przychylnymi przybyszom miejscowymi wieśniakami (to już reguła - nie spotkałem gry, w której wieśniacy ufnie i chętnie byliby się dzielili z obcymi posiadanymi wiadomościami, a przecież rozwój turystyki byłby im na rękę), a nawet w dość archaicznym stroju nurka zapuścimy się w głąb jeziora Loch Ness. Tamże oczywiście zetkniesz się z pewnym legendarnym stworem.

Grafika Loch Ness nie różni się za wiele od wymienionych uprzednio gier i jak w tamtych, nie masz opcji wyświetlania tekstów dialogów, co zaczyna być irytującą wadą, wspólną wszystkim produktom Wanadoo.

5

**Producent:** Wanadoo ■ **Dystrybutor:** Cryo ■ **Internet:** www.galilea.com/Sitecom/prod/lochness.html ■ **Wymagania:** Win 95/ 98/ME, P 166 MHZ, 32 MB RAM ■ **Akcelerator:** nie trzeba

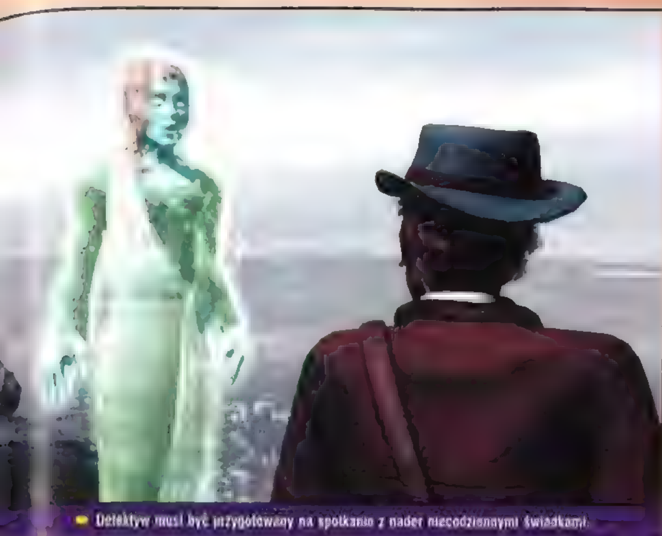
(+) efektowne animacje ■ ciekawie poprowadzona intryga - wątek kryminalny

(–) nieco na siłę robiony nastrój grozy i zwątpienia ■ grafika nie najwyższej rozdzielczości ■ irytująco monotonna oprawa dźwiękowa

INFO



Szkockie klimaty...



Detektyw musi być przygotowany na spotkanie z nader niecodziennymi świadkami.

Są jednak ludzie ze słuchem mniej doskonałym niż inni (boję się użyć słowa upośledzeni, bo nie jest to w dzisiejszych czasach mile widziane, mówi się o "sprawnych inaczej") i tym niestety nawet świetne spolszczenie gry niewiele da. Twierdzę, że brak opcji wyświetlania dialogów jest równie naganny jak katownie niewidomych przy wydawaniu reszty.

Grę można natomiast w dowolnym momencie zapisać, co należy uznać za plus w czasach, kiedy atakujące nas coraz częściej adaptacje gier z rozmaitych konsol uniemożliwiają odejście od kompa, kiedy ma się na ochotę (tyle, że ilość "ekranów" do zapisu gry, podobnie jak w poprzednich tworach Wanadoo, jest ograniczona, trzeba więc używać stare zapisy). Będę z tym walczył wszędzie, gdzie się da, choćbym miał od losu otrzymać za to tylko "krew, pot i łzy".

Poważną wadą programów Wanadoo jest natomiast brak możliwości ustawienia parametrów wedle swoich upodobań czy możliwości kompa. Nawet nie myśl o tym, że będziesz mógł ustawić rozdzielczość, jasność ekranu (tę oczywiście możesz regulować, ale spoza obszaru gry) czy donośność dźwięków. Wszystko raz i ostatecznie zostało ustawione przez twórców i masz na to taki wpływ jak pasażer autobusu na kierunek jazdy. Nie jest to oczywiście tragedia, ale chciałbym na swoim kompie sam decydować, czy wiatr z głośników będzie mi gwizdał z siłą wodospadu, czy szemrał jak grzesznik przy konfesjonale. Oczywiście i to mogę zrobić spoza obszaru gry (pokrętłem na głośnikach), wtedy jednak wyciszam jednocześnie rozmowy bohaterów - a te są ważne, bo niejednokrotnie one właśnie rozstrzygają o kierunku prowadzonego przez A.P.C. śledztwa.

Całkiem niezła jest oprawa muzyczna, którą otwiera szkocki "pibroch", grany oczywiście na dudach (ludzie, KOBZA to rumuński instrument strunowy, bodaj rodzaj lutni!!! To, co tak rzęzi, gdy się toto miętosi, to DUDY!). Niektórzy twierdzą, że to właśnie dudy nauczyły Szkotów męstwa - i godzi się powiedzieć, że kto bez drżenia kolan potrafi wysłuchać przeraźliwego wycia tego instrumentu, tego



Typowy sposób spędzania wolnego czasu przez amerykańskiego detektywa.

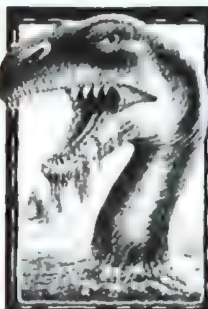


potem już byle co nie przestraszy. W każdym razie wprowadzenie do gry jest równie szkockie jak haggis - potrawa z baranich żołądków i podrobów (drugi z elementów uczący gaelickich wojowników pogardy dla śmierci). Ale nie powiem... wprowadzenie bardzo mi się spodobało. Ruchom naszego bohatera towarzyszą rozmaite dźwięki (nie wiem, czy wiatr w istocie tak śwista w szkockich zamczyskach jak w tej grze, ale gdyby tak było w istocie, mielibyśmy trzeci z elementów szkockiej nieustraszoności). Czwartym byłoby pewnie przeraźliwe skrzypienie wszelkich otwieranych drzwi. Wszystko razem stwarza atmosferę równie ponurą, co autentyczną.

Ponieważ wypadałoby jakoś grę podsumować, napiszę tak. Dla miłośników gier firmy Wanadoo jest to pozycja obowiązkowa. Dla tych, co lubią i znają szkocki folklor i celtyckie legendy, również. Pozostali - jak wola. Gra jest dostatecznie ciekawa, by spróbowali się z nią miłośnicy przygodówek, ale polecam ją raczej tym zaawansowanym i zagorzałym. Niewątpliwą korzyścią, jaką odniosą z gry, będzie zrozumienie, dlaczego Szkoci są tacy odważni.

Szkocka rzeka, szkocka łódka... przydałaby się szkocka whisky...

## Nessie



Tak przy okazji - nie od rzeczy będzie przypomnieć, że kwestii istnienia jaszczura z Loch Ness nie udało się do dziś definitywnie rozstrzygnąć, mimo że wielu próbowało. W całej sprawie istnieje do dziś kilka niewytłumaczalnych zagadek. W 1953 roku, na przykład, szkocki kierowca wyścigowy, Colin Campbell (owszem, z "tych" Campbellów), podjął na jeziorze Loch Ness próbę pobicia rekordu prędkości łodzi wyścigowej. Wybrano dzień absolutnie bezwietrzny, w którym toń jeziora była gładka jak mózgi kilku moich ulubionych polityków (chodziło oczywiście o to, że przy prędkości ponad trzystu kilometrów na godzinę podskok łodzi na najdrobniejszej fali wyrzuci ją kilkadziesiąt metrów w górę). Próba zakończyła się śmiercią szybkiego Szkota, który rzeczywiście wraz ze swoją łodzią, przy prędkości chyba 450 km/h, poszybował w powietrze. Analiza filmowa wykazała, że - tak jak się tego obawiano - łódź Campbella została wyrzucona w górę na niewielkim, kilkunastocentymetrowym garbku fali, jaki powstaje, gdy po powierzchni wody przesuniemy jakiś przedmiot (rozchodzą się wtedy "odkosy" na kształt litery V). Tylko skąd fala na powierzchni jeziora w absolutnie bezwietrzny dzień?...

Równie ciekawe są zdjęcia, jakie wykonała amerykańska podwodna sonda - niestety naukowcy orzekli, że podłużny przedmiot sfotografowany na dnie jeziora jest starą łodzią wikingów. Na pytanie: skąd łódź wikingów w szkockim jeziorze, odpowiedzieć już nie potrafią.

Żeby było zabawniej, Rosjanie - którzy jeszcze do niedawna musieli mieć u siebie absolutnie wszystko, co jest gdzie indziej - pozazdrościli Szkotom ich potwora i ogłosili światu, że w syberyjskim jeziorze Łabynkyr też mieszka jakaś przedpotopowa bestia, którą niejednokrotnie widywali miejscowi myśliwi. Ta ostatnia rewelacja jest o tyle zrozumiała, że wiele dziwów można zobaczyć, kiedy się człowiek nawali jak syberyjski myśliwy. A trzeźwym być, gdy na dworze -50 stopni i do najbliższego WC, gdzie nie grozi odmrożenie różnych rzeczy albo zagryzienie przez wilki, 300 km - ciężko, oj, ciężko.



GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

# Battle Planets

■ StrangeOne

**Od pewnego już czasu Lemon Interactive zasypuje rynek coraz to nowymi grami. W zasadzie działalność jak najbardziej chwalebna, gdyby nie to, że tytuły są bardzo nierówne, przez co - prócz perełek w rodzaju Etherlords czy Aquanox, możemy się natyknąć na Wyspę Miłości, której walory pozwolę sobie w tym miejscu przemilczeć. Zgłoszenie się na ochotnika, by recenzować zawartość przesyłki firmy (bez wcześniejszych informacji o produkcie), nie jest więc pozbawione ryzyka, ale co tam - w końcu raz się żyje!**

Jak mawiają, szczęście sprzyja... odważnym (tak przynajmniej przekonywał Vice, a jakoś głupio było się z nim nie zgodzić, zwłaszcza że akurat zdradzał przejawy bardzo bojowego nastroju), zatem - choć z taką pewną nieśmiałością - sięgnąłem ostatecznie po RIM niemal z własnej i niemal nieprzymuszonej woli. A choć obejrzane po zainstalowaniu gry intro niczego dobrego nie zwiastowało (ani pod względem fabuły, ani tym bardziej, jeśli chodzi o jakość animacji...) po nieco dłuższym zapoznaniu się z grą okazało się, że wcale nie jest taka zła. Cóż, coś w tym powiedzeniu jest - i całe szczęście!


Nie ma to jak mała bitwa na rozgrzewkę, co by z mrozu kataru się nie nabawić

Zacznijmy jednak to od tego, czym RIM jest. Otóż mamy tu do czynienia z ostatnio coraz rzadziej spotykanym przedstawicielem turowych strategii, z fabułą osadzoną w przyszłości. W zasadzie jedynym przychodzącym mi do głowy tytułem tego typu jest ostatnia część cyklu Battle Isle - Wojna o Andosię.



Żeby jednak wszystko było jasne: gra wydana przez Lemon pod względem złożoności nawet nie próbuje się do Battle Isle zbliżyć. W założenia miała to być prosta i tania gra dla w miarę normalnych graczy i co nie mniej ważne, założenie to udało się całkiem nieźle zrealizować. Dzięki temu efekt końcowy wprawdzie do walki o tytuł gry roku nawet nie ma co stawać, ale nie to jest przecież w produkcjach zwanych (nisko)budżetowymi najważniejsze. Nie mówiąc już o tym, że na bezrybiu i rak ryba - zresztą w tym akurat przypadku całkiem do ryby podobny. (Już nie wspominając, że raki z koprem to naprawdę dobre papu!)

Po zainstalowaniu gry przychodzi pora na jej uruchomienie. W porównaniu do normalnych starterów w RIM-owskim znajduje się jedna dość intrygująca opcja: kontynuacja gry. Niby nic w tym dziwnego, ale przecież tego typu opcje znajdują się zazwyczaj w menu głównym, a nie w programie startowym. Cóż, może chęć ułatwienia życia? Niestety okazało się, że nie. W grze nie ma bowiem czegoś takiego jak menu główne! Zatem jeśli chce się wczytać save, trzeba się na to zdecydować podczas uruchamiania gry. Nieco to dziwne, tym bardziej że przy wychodzeniu z gry ląduje się od razu na pulpicie (bo wszak nie ma menu głównego), ale można się do tego przyzwyczaić.

Przy pierwszym zetknięciu się z programem oczywiście takich problemów jeszcze nie mamy, bo niby skąd miałyby się wziąć wcześniejsze save'y. A jednak! Wyboru misji treningowych oraz kampanii dokonuje się bowiem praktycznie w identyczny sposób jak w przypadku save'a, ale to w końcu drobny szczegół. Wyboru misji w kampanii dokonywać już nie musimy, więc rozwiązanie tu przyjęte może się na pierwszy rzut oka wydawać nieco dziwne, choć w praktyce sprawdza się równie dobrze co menu bardziej standardowe.

Co się zaś tyczy misji treningowych. Jest ich dziesięć, a choć wcale nie musimy ich wszystkich przechodzić - nie jest to wcale pomysł zły. Nie dłużą się, dostarczając w zasadzie tylko niezbędnych informacji - umożliwiają bezproblemową grę bez potrzeby zaglądania do instrukcji - w zasadzie niczego więcej oczekiwać od nich nie sposób. Po treningu przychodzi zaś pora na główną atrakcję, czyli kampanię.

Zgodnie z informacjami od dystrybutora, składa się na nią dwadzieścia osiem misji w ponad jedenastu loka-



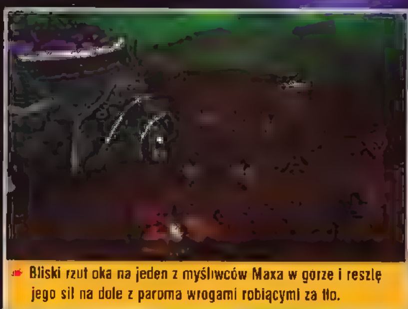
Strategia w turach - prosta, ale całkiem miła!

cjach, w dodatku z ponad siedemdziesięcioma różnymi typami jednostek, że o sześciu różnych rasach nie wspomnę. Nie jest to więc mało i na parę dni zabawy bez problemu starcza. Tym bardziej że gra oferuje także możliwość grania w sieci maksimum w osiem osób, co przy sześciu różnych stronach wychodzi wcale nie najgorzej. Pozwolę sobie jednak ten aspekt gry w dalszej części recenzji przemilczeć, bo w naszych warunkach gry sieciowe zbyt popularne mimo wszystko nie są, a poza tym większość "zdolności" RIM-a najlepiej i tak ukazać na przykładzie gry solo.



Wcielamy się tutaj w postać Maxa Adamskiego, dowódcy drużyny Alpha na statku międzygwiezdnym RSS Solar, wysłanym na peryferie galaktyki w poszukiwaniu śladów dawnej cywilizacji. Jako że głównym jego celem są poszukiwania, wyprawa ta oficjalnie sklasyfikowana została jako badawcza, ale niech to akurat nikogo nie zwodzi! Takie same wyprawy przedsięwzięli bowiem także inni, więc o starożytne artefakty trzeba walczyć! I bardzo dobrze, bo to przecież strategia wojenna, nie ekonomiczna, nieprawdaż?

Podobnego zdania jest zresztą i imć Adamski, zresztą jedna z najlepszych postaci, jakie dane mi było ostatnimi czasy oglądać. Jego nieco niewyparzony język, zresztą w wersji angielskiej bardzo dobrze oddany (a wszystkie teksty pojawiają się w grze zarówno w wersji pisanej, jak i mówionej - rozwiązanie, przynajmniej dla mnie, najlepsze z możliwych),



Bliski rzut oka na jeden z myśliwców Maxa w górze i resztę jego sił na dole z paroma wrogami robiącymi za tło.

w połączeniu z karykaturalną, renderowaną twarzą dodają grze niepowtarzalnego uroku. To po prostu trzeba zobaczyć - i usłyszeć! Zresztą pozostałe postacie zachowują się równie zabawnie (no dobra, troszkę mniej, ale nadal poziom Adamskiego trzymają). Ba, do tego poziomu równa nawet komputerowy tłumacz!

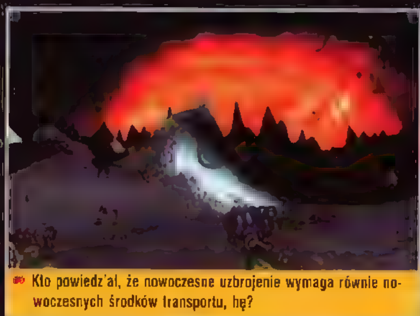
Twórcy najwyraźniej postanowili nieco zakpić ze strategii, dzięki czemu w grze pełno jest humoru może i sarkastycznego - ale za to świetnie do głównej postaci (czyli weterana sporej liczby starć) pasującego. Jednym słowem: Adamski to swój chłop! Chce się grać choćby dlatego, by usłyszeć jego kolejne komentarze! Ale na szczęście nie tylko dla nich - ogólnie fabułę, choć odkrywcza nie jest, skonstruowano na tyle interesująco (zwłaszcza z komentarzami Maksa), że narzekanie na nudę nikomu raczej nie grozi. Przynajmniej temu, kto lubi strategie bazujące na turach: nie da się ukryć, że do emocji związanych z Rushami w RTS-ach RIM-owi daleko.

Zresztą z turowością wcale nie jest takie hop-siup - mimo że każda tura dzieli się na fazę ruchu, wyznaczania celów oraz walki, pierwsza (i najważniejsza) z nich rozgrywana jest już w czasie rzeczywistym! Komputer rusza swoje jednostki w tym samym czasie co i my. Ma to oczywiście zarówno plusy, jak i minusy (bo niekiedy trzeba się spieszyć, by zająć jakąś pozycję przed wrogiem), ale generalnie rzecz biorąc, pomysł to bardzo ciekawy. Turowości zbytnio nie zmniejsza, a pozwala na lepsze kontrolowanie przebiegu walki: na ruchy wroga możemy bowiem zareagować jeszcze w tej samej rundzie (o ile oczywiście nie ruszymy się wcześniej). A że mamy bezproblemowy podgląd zasięgu systemów uzbrojenia wszystkich jednostek, więc dużo prościej przychodzi tu - na przykład - trzymanie wroga w polu rażenia swej artylerii tak, by jednocześnie nie mógł nam oddać. Niestety fakt, iż ruszamy się w tym samym czasie co wrogowie spowodował, że nie ma możliwości cofnięcia ruchu. Wszystkie rozkazy wykonywane są momentalnie, co niekiedy zbyt przyjemne nie jest, choć szybko można się do tego przyzwyczaić. A że rozwiązanie to ma więcej zalet niż wad...

Nieco gorzej ma się sprawa z wykonaniem. Cóż, nikt nie ukrywa, że supergrafika nie była tu najważniejsza... Fajerwerków lepiej nie oczekiwać, choć z drugiej strony - gra wcale źle nie wygląda. Wszystko widać jak należy, zatem nie ma za bardzo na co narzekać. Podobnie jest zresztą z muzyką - poza kawałkiem słyszanym w trakcie

wentyl walki, który [illegible] szybko się nudzi, ale na szczęście nie trwa długo; cóż, nawet po paru dniach wydaje się on znośny i na koniec czeka się bez zgrzytania zębami.

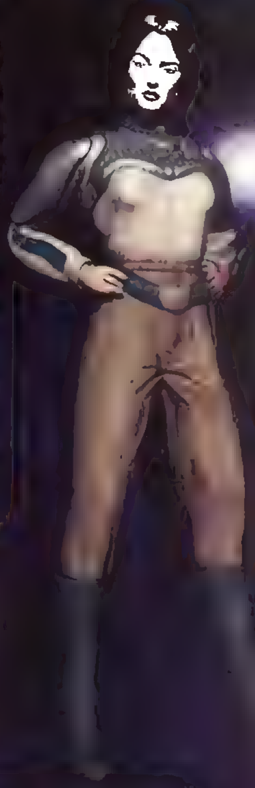
RIM jest - przynajmniej tak wynika z informacji podanych dotychczas - grą całkiem niezłą. I faktycznie, gra się w nią całkiem przyjemnie, choć nie da się niestety ukryć paru drobnych błędów, które ją trapią. Na początek wymagania sprzętowe. A ściślej: wysokie wymagania sprzętowe, przynajmniej jak na to, co w zamian otrzymujemy. Trzeba jednak od razu przyznać, że wykorzystywany obecnie sprzęt nie będzie miał z nią najmniejszych problemów, więc jeśli tylko ktoś nie ma dwuletniego staruszka - problemów mieć nie będzie.



Kto powiedział, że nowoczesne uzbrojenie wymaga równie nowoczesnych środków transportu, hę?




Zima, już zima, a wrogów jak nie było, tak i nadal ni ma...



Na upartego można się również przyczepić co do sensowności fabuły (np. takich kwiatków jak poduszkowce na asteroidzie...), ale przecież nie ma co oczekiwać od takiej gry stuprocentowego realizmu. Niezbyt ciekawe są także stałe uszkodzenia (dana broń zada danemu celowi zawsze tyle samo uszkodzeń), ale że w zamian otrzymujemy na przykład coś w rodzaju punktów doświadczenia, za które można kupować upgrade'y oraz uszkodzenia poszczególnych systemów jednostek (np. celowniczych - choć niestety i one wysiadają automatycznie po otrzymaniu ściśle określonej liczby punktów obrażeń), ostateczny bilans wcale tak źle się nie przedstawia.

Stąd też ostateczna ocena. RIM idealny nie jest, w dodatku przewidziany jako gra budżetowa jakością wykonania z normalnymi grami równać się nie może. Ale też kosztuje odpowiednio mniej, gra się całkiem przyjemnie, a bohaterowie mogliby spokojnie starać się o pracę w dowolnej wysokobudżetowej produkcji.



Te trzy talerze na grzbiecie szarżującego jaszczura to wcale nie zastawa stołowa!

Za co zresztą gra dostała plusik, bo Adamskiego po prostu trzeba posłuchać!

**6+**

**Producent:** TRINODE Intertainment ■ **Dystrybutor:** Lemon Multimedia ■ **Internet:** http://www.rimthegame.com ■ **Wymagania:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/2000/ME, DirectX(tm) 8 ■ **Akcelerator:** niezbędny

+ świetna postać głównego bohatera ■ no i jego nazwisko - Adamski ■ pozostali też nie najgorsi ■ poza tym gra się całkiem przyjemnie ■ [illegible] że o cenie nie wspomnę

− relatywnie duże wymagania sprzętowe ■ przeciętna reszta gry ■ bugi logiczne

INFO

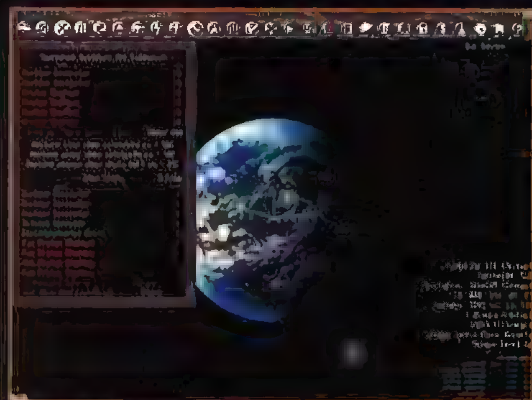
GATUNEK: KOSMICZNA TURÓWKA

# Starships Unlimited: Divided Galaxy

■ StrangeOne

**Gra to zaprawdę dziwna. Mało kto o niej wie, jej premierze nie towarzyszyła żadna większa kampania promocyjna, a w dodatku można ją kupić jedynie poprzez Sieć - na firmowej stronie jej producenta. Poza tym jej rodowód sięga terenów shareware, co niby samo w sobie złe nie jest, ale mimo wszystko na takie cudo patrzy się jednak mniej przychylnym okiem niż na produkcje wysokobudżetowe. Bo to grafika czy muzyka nie ta, i świat mniej rozbudowany, i grywalność rzadko ponadprzeciętna... Jednak na bezrybiu i rak ryba, Master of Orion i Ascendency w końcu miały się prawo znudzić, więc ostatecznie SU:DG wylądował na dysku i...**

I dopiero po tygodniu zdołałem się od niego - choćby na chwilę - oderwać! Dawno już takiej fascynacji nie doświadczyłem! Ta gra jest po prostu niesamowita! Wprawdzie zupełnie nie nadaje się na kandydatkę na miłość od pierwszego wejrzenia - najpierw trzeba ją poznać, ale zapewniam was, że warto! Chyba że cierpicie na brak czasu, macie sesję, koło, sprawdzian czy egzamin, a w innym razie... heh, jeśli ją włączycie, przepadniecie! Nie będzie dla was żadnego ratunku! Do tego namawiać nikogo nie będę, ale jeśli tego typu kataklizmy w najbliższym czasie wam nie grożą, zarezerwujcie sobie na dobry początek weekend, zainstalujcie grę i wejdźcie w niesamowity świat gwiezdnych imperiów!



Okno wyboru konfiguracji przenoszonych przez nasz okręt systemów w pełnej krasie.

Początki są trudne: słabiutkie intro... Beznadziejne intro... Intro wyglądające jak jakieś nieudolne próby kogoś, kto po raz pierwszy dorwał się do 3D Studio MAX czy innego Lightwave'a. Innymi słowy: totalny badziew. Już lepiej byłoby to w ogóle wywalić. Bo jeśli ktoś nie wie, czego można się po Starships Unlimited spodziewać, to po obejrzeniu animacji wprowadzającej będzie nie tyle zaintrygowany co całkowicie zniesmaczony jej poziomem. Ech, trzeba być całkowicie bezkrytycznym osobnikiem, żeby je w całości obejrzeć. Na szczęście można je jednak bez najmniejszych problemów przerwać, co sprawia, że w ciągu paru chwil lądujemy w głównym menu. A właściwie nie tyle w głównym menu, co na głównym ekranie gry. Bo głównego menu w tradycyjnym tego słowa znaczeniu - czyli z opcjami na środku ekranu - po prostu tu nie ma. Nie jest to mimo wszystko duży problem, gdyż menu jest w grze nadal obecne, tyle tylko, że by się do niego dostać, trzeba najpierw kliknąć odpowiednią ikonę, jedną z tak około dwudziestu, przyznacie więc chyba, że nagłe spotkanie oko w oko z rzędem malutkich ikon u góry ekranu do najprzyjemniejszych nie należy. W końcu co za dużo, to niezdrowo. Ale na szczęście to tylko pierwsze wrażenie. W chwilę później można zauważyć, że tylko dwie z nich są podświetlone, dzięki czemu w miarę bezproblemowo dostajemy się do upragnionego menu. A wtedy jest już standardowo: rozpoczęcie nowej gry tudzież wczytanie wcześniej zapisanej. Nas interesuje to pierwsze.

Początki bywają bardzo trudne, ale od czegoś trzeba przecież zacząć.

**Dawno już nie doświadczyłem takiej fascynacji! Ta gra jest po prostu niesamowita! Wprawdzie zupełnie się nie nadaje na kandydatkę na miłość od pierwszego wejrzenia - najpierw trzeba ją poznać, ale zapewniam, że warto!**

Na ekranie pojawi się teraz okno umożliwiające wybór parametrów dla właśnie rozpoczynanej gry, czyli liczby układów planetarnych (maksymalnie sto), innych ras (bodajże osiem), aktywności piratów, koloru, jakim będą oznaczane nasze zdobycze, oraz ewentualnych ułatwień (lub dla bardziej ambitnych utrudnień), które będą nam - i przeciwnikom - dane. Dodatkowo można jeszcze ustalić kształt galaktyki (zupełnie inaczej wygląda start w galaktyce spiralnej, a zupełnie inaczej w kulistej) oraz wygląd naszych jednostek. W zasadzie można tu ustalić wszystko, co tylko w tego typu grach chciałoby się zaznaczyć - wpływ mamy nawet na dobór język (np. standardowy w innych grach - kulturalny, czy też dla bardziej ekspresyjnych angielski w wersji bad), za pomocą jakiego będziemy się zwracali do innych ras!

Zaczyna się tu (przynajmniej standardowo) od jednej zamieszkanej planety i jednego statku kosmicznego klasy scout (czyli najmniejszego, jaki tylko może być), uzbrojonego w najsłabsze rakiety (innego typu uzbrojenia jeszcze nie znamy), taki sam komputer pokładowy, silniki i generator elektryczności. Powolne to niesamowicie, w walce słabe, ale na początek wystarczyć po prostu musi. Bo niczego innego jeszcze długo mieć nie będziemy, a nie opłaca się czekać z eksploracją przestrzeni.

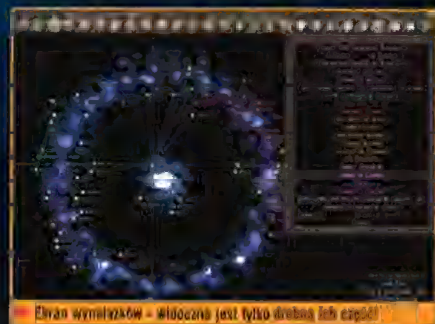
Zresztą eksploracja przestrzeni i w ogóle rozbudowa naszego imperium rządzą się nieco innymi prawami niż w takim na przykład Master of Orion. Po pierwsze, sprawa statków kosmicznych - są cholernie drogie! I to nie tylko w przypadku ich wyprodukowania, ale także utrzymania. W dodatku koszty te zależą od aktywności danej jednostki (konkretnie czasie spędzonym na walce), co bardzo skutecznie ogranicza ich liczbę. W ciągu tygodnia gry nigdy nie zdarzyło mi się mieć więcej niż dziesięć! I w zupełności to do wszystkiego wystarczało, bo nasi wrogowie podlegają przecież takim samym ograniczeniom. Poza tym takie potraktowanie sprawy floty owocuje znacznie



Wciągająca kosmiczna strategia!!!

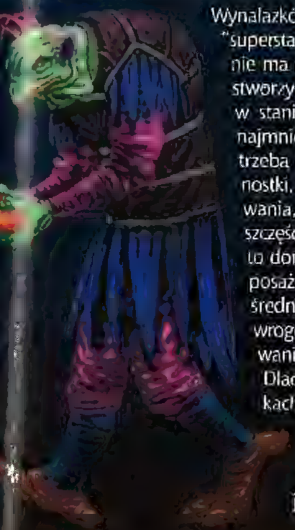
bardziej osobistym do niej stosunkiem. Jest to zresztą o tyle proste, że wszystkie jednostki mają nazwy, nie kierujemy więc do walki jakiś abstrakcyjny cruiser, a np. Enterprise. Można zresztą wybrać kilka predefiniowanych schematów nazewnictwa, a standardowo są one nadawane po rzeczywistych ziemskich jednostkach - Enterprise nie ma więc tu nic wspólnego ze Star Trekiem.

Przywiązaniu do jednostek bardzo dobrze służy zresztą także zdobywaniu przez nie w walce doświadczenia. Jednak tutaj, prócz powiększania takiego na przykład zasięgu, wpływa ono także na dostępne dla danej jednostki manewry. Tak, tak, dobrze przeczytaliście - manewry! Bo choć walka odbywa się z podziałem na tury, w porównaniu do wspomnianego już Oriona... cóż, dopiero tu taj zwrotność jednostek jest właściwie głównym czynnikiem przesądzającym o wyniku bezpośrednich starć! Nawet scout może pokonać jednostkę o parę klas większą! Zależy to wprawdzie także od przenoszonego uzbrojenia oraz naszych zdolności jako kapitana statku, ale jest to jak najbardziej możliwe! Wszystko to dzięki jeszcze jednemu świetnemu pomysłowi, tym razem związanemu z dostępnymi w grze systemami uzbrojenia.


Ekran wynalazków - widoczna jest tylko drobna ich część!


Ekran komunikacyjny oraz wygląd galaktyki na dalszym etapie naszej ekspansji.

Systemami, jakie scharakteryzowane są nie tylko ilością zadawanych punktów uszkodzeń, ale także zasięgiem, rodzajem zadawanych uszkodzeń, pokrywanym przez nie kawałkiem przestrzeni (większy zasięg oznacza z reguły znacznie mniejsze pole ostrzału lub - jak w przypadku broni typu "wave" - mniejszej liczby zadawanych obrażeń) oraz wymaganiami energetycznymi. Trochę rzeczy przy projektowaniu statku trzeba więc (a dokładniej przenoszonych przez niego systemów) pod uwagę wziąć, nie mówiąc już nawet o tym, jaki ma to wpływ na taktykę walki. W dodatku nie ma tu czegoś takiego jak jedna najlepsza klasa uzbrojenia czy jego jedna najlepsza kombinacja!



Wynalazków jest tu bowiem tyle, że praktycznie na każdy "superstatek" można - zakładając oczywiście, że przeciwnik nie ma nad nami zbyt wielkiej przewagi technologicznej - stworzyć przynajmniej jeden typ jednostki, który będzie ją w stanie pokonać z "rękoma w kieszeni". A że nie ma najmniejszego problemu (rzecz jasna, poza czasem, który trzeba na to poświęcić) z przezbrojeniem dowolnej jednostki, wynik wojny zależy także od zdolności przewidywania, w co może być aktualnie uzbrojony wróg. Na szczęście dzięki możliwościom wysyłania szpiegów nie jest to domena jedynie jasnowidzów. Bo choć dokładne wyposażenie jednostek można sprawdzić tylko w bezpośrednim z nimi kontakcie, wgląd w posiadane przez wrogów technologie pozwala na całkiem niezłe wytypowanie najbardziej prawdopodobnego ich ekwipunku. Dlaczego? Bo poza oczywistym faktem, że na jednostkach z reguły ląduje to, co tylko ma się najlepszego na stanie, samo zdobywanie nowych technologii podlega jednej bardzo fajnej zasadzie. Otóż bez problemów wymyślać można jedynie systemy bojowe, należące do jednej rodziny uzbrojenia! Czyli

na przykład rakiety albo też broń laserową. Jeśli zaś chcemy czerpać więcej niż z jednego źródełka, czas wymyślania zwiększa się o pięćdziesiąt procent na każde kolejne! W tym akurat przypadku rakiety (zakładając, że to od nich zaczęliśmy) wymyślać będziemy - już zawsze - normalnie, zaś broń laserową zawsze o połowę wolniej. Jeśli zaś kiedyś przyjdzie nam ochota na myśliwce, z kolejnymi ich generacjami, nasi jajogłowi radzić sobie będą aż dwa razy wolniej!

Jak więc widać, zbytnia różnorodność zbyt dobrym pomysłem nie jest, ponieważ systemy uzbrojenia nie są jedynymi wynalazkami, którymi wypada się zająć. Ot, choćby kolejne wersje generatorów dostarczających energii wszystkim systemom statków - co nam bowiem przyjdzie choćby z najpotężniejszego działa, skoro będziemy mogli wystrzelić z niego raz na parę tur? A do tego dochodzą jeszcze pancerze, tarcze, silniki, komputery, urządzenia zakłócające, ulepszone sensory, promienie ściągające, kapsuły do szturmowania wrogich jednostek... Taaa, trochę tego jest, a przecież prócz wynalazków - przekładających się bezpośrednio na wyniki w walce - wypada się również zająć ulepszeniem losu kolonistów tudzież zwiększeniem wydajności ich pracy...



Ekran danych statystycznych - dane tylko jednej rasy wybrane zostały tylko po to, by nie zaciemniać obrazu.

Dodatkowym "ułatwieniem" są tu cztery ery: atomowa, syntezy jądrowej, antymaterii oraz osobliwości (brzmi może głupio, ale nic nie poradzę, że właśnie takiego terminu użyto - zresztą w fizyce kwantowej jest to temat dość popularny, zatem w sumie nie ma się czemu dziwić, zwłaszcza że problemy z osobliwościami związane są jeszcze o krok dalej niż swojska - bo "produkowana" praktycznie na co dzień w akceleratorach cząstek elementarnych - antymateria). Żeby przejść do nowej ery, trzeba się jednak legitymować nie tylko odpowiednią liczbą wynalazków z ery poprzedniej, nie tylko wybudować odpowiednie laboratorium, ale dodatkowo jeszcze zgromadzić odpowiednią liczbę artefaktów pozostawionych w galaktyce przez starożytną cywilizację. A tych dla wszystkich nie wystarczy - więc kto pierwszy, ten lepszy!



Fregata Courageous w walce z piratami, a u dołu ekranu dopiero co przybyłe wsparcie.

Stąd też tak ważna jest eksploracja - kiedy można je stosunkowo najprościej zdobyć, bo broniący ich strażnicy do zbyt mocnych nie należą. Zresztą poza artefaktami wiedzy natknąć się można także na inne bardzo pożyteczne gadżety, na przykład zwiększające doświadczenie jednostki do stu procent, dające jej stuprocentową celność czy na przykład od razu rozbudowujące kolonię.

A skoro już przy koloniach jesteśmy i im wypada poświęcić parę zdań. Choćby z tego powodu, że rzadko kiedy będziemy mieli więcej niż trzy-cztery, i to nawet przy galaktyce ze stoma układami. Jak to możliwe? Ano - po pierwsze - do wydobywania surowców (przeliczanych od razu na walutę, która jest tu jedynym wskaźnikiem "wydobycia") wcale nie potrzeba zakładać kolonii! Wystarczy jedynie co pewien czas wysyłać do danego układu statek transportowy - i gotowe. A że dzieje się to automatycznie (poza jego wybudowaniem, choć i to można zrzucić na barki komputera), jest to rozwiązanie równie dobre, co zakładanie pełnej kolonii. A właściwie nawet dużo lepsze, bo zanim ta się usamodzielni (bez użycia artefaktów zajmuje to pięćdziesiąt lat - dużo, bo standardowym odcinkiem czasu jest tu jeden miesiąc!), trzeba na nią sporo łożyć. Zresztą jej utrzymanie także kosztuje, ale już mniej. Zaś wybudowanie transportowca to jednorazowy wydatek, stanowiący potem pewne źródło dochodu.



Nasza dobra znajoma - fregata Courageous - tym razem uwieczniona w czasie ataku na wrogą planetę.

Oczywiście do momentu, gdy nie zainteresuje się nim jeden z naszych wrogów. Albo piraci, których ten może zresztą wspomagać.

Kolonia może się samodzielnie bronić (po wybudowaniu na jej powierzchni odpowiednich urządzeń), a taki układ (a dokładniej obsługujący go transportowiec) zdany jest jedynie na łaskę wrogów oraz ochronę naszej floty. Na szczęście o ile tylko mamy więcej statków, można parę z nich oddelegować do automatycznego rozprawienia się z piratami. Przy większym imperium jest to rozwiązanie wprost perfekcyjne, bo dwa-trzy statki zapewnią nam całkiem niezły spokój - i to bez zbędnego klikania myszą. Zwłaszcza gdy pozwolimy ich dowódcom na dokonywanie automatycznych napraw oraz upgrade'ów sprzętu, dzięki czemu wszystkie nowinki (zakładając, że należą do tej samej grupy, co systemy już przez dany statek posiadane) będą się na sukcesywnie pojawiały.

Zresztą w Starships Unlimited zautomatyzować można praktycznie wszystko, poza eksploracją nowych systemów (choć w maksymalnym wariancie będzie się to ograniczało jedynie do potwierdzania wyborów dokonywanych przez dowódcę statku, do czego wystarczy jedno kliknięcie myszą) oraz atakowaniem układów należących do wrogów. Nic oczywiście nie stoi na przeszkodzie, by wszystko robić ręcznie, ale że z większością zadań już w podstawowej wersji gry komputer radzi sobie całkiem nieźle...

Chwała jednak twórcom za to, że decyzję o stosowaniu automatów pozostawili graczowi!

Jak te wszystkie rzeczy wpływają na grywalność - powtarzać chyba nie muszę. Jest to jedna z niewielu - ostatnimi czasy - gier, której największą zaletą wcale nie jest supergrafika, wymagająca GeForce4. Ta gra (poza intrem, które najlepiej przemilczeć) wygląda po prostu poprawnie. Fajerwerków w każdym razie tu nie uświadczy, co jednak w żadnym razie nie jest wadą. Ba, dzięki temu Starships Unlimited zadowala się dość niską konfiguracją sprzętową, a dodatkowo jest to w zasadzie gra turowa. Tzn. mamy niby czas rzeczywisty, ale że po każdym ważnym wydarzeniu włącza się pauza, bardziej przypomina to właśnie turówkę, tyle tylko, że nie wymagającą ciągłego klikania przycisku kończącego turę.

Stąd też ostateczna i wysoka ocena. Obecnie lepszej kosmicznej strategii (nie mówię o RTS-ach) po prostu nie ma. A że do premiery Master of Orion 3 jeszcze trochę czasu zostało (choć w najbardziej optymistycznym wariancie to już tylko miesiąc), jakoś trzeba sobie ten czas uprzyjemnić. Niby fakt, że w trzy dni daje się ten tytuł ukończyć nawet na najwyższym poziomie i takim samym rozmiarze galaktyki, ale że dwie gry nigdy nie są tu podobne... Cóż, w każdym razie mnie i po pięciu grach nie znudziła (co niestety niezbyt dobrze wpływało na tempo powstawania recenzji - wiecie, zawsze jest coś jeszcze do przetestowania :)). Ba, dopiero teraz nabrałem na nią prawdziwej ochoty! Bo jest po prostu niesamowita! Ech, gdyby tylko uzupełnić ją lepszą grafiką (muzyka już jest dobra - klimatyczna, a co najważniejsze - nie nudzi się!), byłaby stuprocentowa dziewiątka! I znaczek jakości!

Zresztą i bez tego z czystym sumieniem wszystkim miłośnikom strategii polecam. Parę tygodni dobrej zabawy macie jak w banku, tylko uwaga na intro: można się naprawdę przerazić!

**8**

**Producent:** Matrix Games ■ **Dystrybutor:** Ape Zone ■ **Internet:** www.matrixgames.com ■ **Wymagania:** P 300 MHz, 64 MB RAM, karta z 2 MB RAM, CD-ROM x8, DirectX 8.1 ■ **Akcelerator:** zbędny

■ wciąga !! ■ liczba wynalazków - broni ■ świetna walka ■ prawie wszystko można zrzucić na komputer ■ niskie wymagania ■ nastrojowa muzyka

■ intro!!!

**Wciągająca kosmiczna strategia!!!**

GATUNEK: **EKONOMICZNA**

# SOFTWARE TYCOON
## The Games Factory

■ **Ghost**

**Przyznam, że również ja należałem do licznej rzeszy graczy zastanawiających się "dlaczego te gry są takie drogie?". I pewnie zastanawiałbym się nad tym nadal, gdyby nie trafiła w moje ręce gra o wdzięcznym tytule "Software Tycoon". Ona to pozwoliła mi zrozumieć, jak olbrzymie mogą być czasami koszty związane z wyprodukowaniem gry czy programu.**



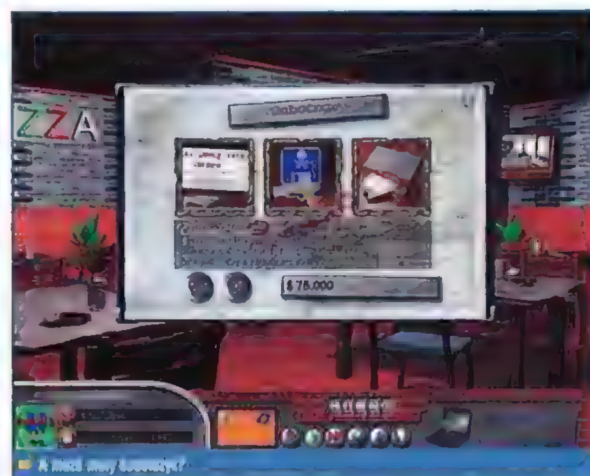
W tym biurze zaczynamy naszą pracę nad grą.

Robota. Tak. Tego nam w grze nie będzie brakowało. Szybko przekonałem się, jak wiele trzeba zachodu, żeby wypuścić na rynek grę, która przyniosłaby jakie takie zyski. Każdy etap jej produkcji wymagał wykonania całej serii działań oraz czynności, no i oczywiście czasu. Teraz dopiero można się przekonać, że wyprodukowanie nawet najbardziej prostej gry jest bardzo czasochłonnym zajęciem. A niestety każdy dodatkowy dzień pracy to dodatkowe koszty.

## Miejsce gry

Choć obecnie produkowane oprogramowanie ma zasięg ogólnoświatowy, nasza rozgrywka odbywać się będzie w obrębie jednej ulicy. W zasadzie nawet na jej fragmencie. Wszystkie potrzebne działania będziemy mogli wykonać, wykorzystując lokacje rozmieszczone w sąsiadujących ze sobą budynkach. Odwiedzając różne lokale i pomieszczenia w budowlach, będziemy podejmowali odpowiednie decyzje.

**Szybko przekonałem się, jak wiele trzeba zachodu, żeby wypuścić na rynek grę, która przyniosłaby jakie takie zyski. Każdy etap jej produkcji wymagał wykonania całej serii działań oraz czynności, no i oczywiście czasu. Teraz dopiero można się przekonać, że wyprodukowanie nawet najbardziej prostej gry jest bardzo czasochłonnym zajęciem**

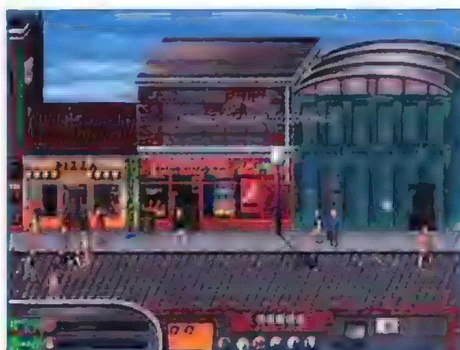


## Kroki, czyli droga do sławy

Podobał mi się edukacyjny charakter tej gry. W sposób jasny i przejrzysty, choć czasem zbyt uproszczony, pokazuje to, jak wygląda proces tworzenia oprogramowania. Poczynając od wpadnięcia na koncept poprzez zatrudnienie ludzi, którzy przetworzą produkt w gotowy program, odpowiednie opakowanie, działania marketingowe, produkcję - aż po sprzedaż. Oczywiście całość nie jest zbiorem czysto mechanicznych czynności. Każdy etap wymaga podjęcia odpowiednich decyzji. I na każdym możemy natknąć się na inne trudności. Podobała mi się drobiazgowość pewnych etapów podczas tworzenia. Koncept nie polega tylko i wyłącznie na stwierdzeniu: "a może zrobimy teraz samochodówkę?", ale na podejmowaniu wyborów. Jakie typy gier chcemy połączyć, jaki ma być charakter gry, jakie elementy programistyczne, graficzne oraz muzyczne chcemy w niej umieścić; czy chcemy, by była wydana w kilku językach, na jaką platformę sprzętową ją kierujemy (do wyboru pecety, konsole i kieszonkowe Gameboye) oraz w jaki sposób ją przetestować, zanim wypuścimy ją na rynek. Na innych etapach jest podobnie. Tak, że wyprodukowanie jednego programu to skomplikowany proces decyzyjny. I jak się można domyślić, czasem jedna decyzja może zaważyć na tym, czy produkt się sprzeda i przyniesie zyski, czy spowoduje kolosalne straty.



Nasz koncept gry.



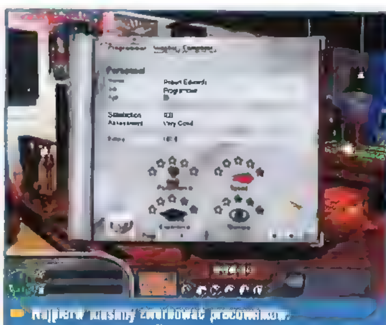
## Dodatkowe działania

Oczywiście, by osiągnąć zyski, możemy korzystać z kilku elementów wspo-

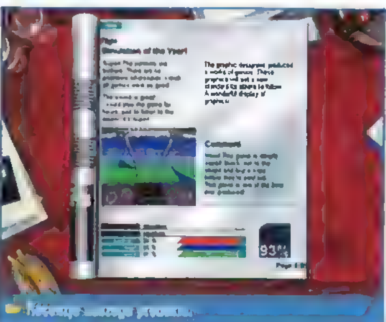


W cenie pirackiego programu otrzymujemy zupełnie niezłą oraz wciągającą grę!

magających. Choć nie zawsze tak bywa, jednak często gry bazujące na motywach danego i znanego filmu osiągają lepsze wyniki sprzedaży od klasycznych produkcji tego typu. My oczywiście o tym wiemy i możemy spróbować wykupić na licytacji licencję na jakiś tytuł filmowy. A licytacja bywa czasem bardzo zajadła, zwłaszcza w przypadku kasowych przebojów. Możemy też sprawdzać zarówno własne produkty, jak i konkurencji, śledząc recenzje oraz oceny w gazetach komputerowych. Daje to pogląd na to, jaki typ gier aktualnie najlepiej sprzedaje się na rynku najlepiej. Nie zapominajmy też o tzw. niesportowej rywalizacji. Jeśli mamy trochę kasy, możemy konkurencji ciut dokuczyć. Sabotażyk czy wirusik znacząco opóźni ich pracę. A bank jest świetnym miejscem, gdzie z odpowiednim zyskiem możemy złożyć część pieniędzy lub pożyczyć je, gdy ich zabraknie. No i oczywiście wynalazczość. Nie możemy tej działki zostawić odłogiem. Klienci są wybredni. Nikt nie kupi gry operującej w czterech kolorach, gdy obok na półce będzie miał produkt z 16-bitową, renderowaną grafiką.
Pracownicy


Najpierw musimy zmotywować pracowników.


Zanim sprzedamy naszą grę trzeba ją jakoś ładnie zapakować.


Recenzja naszego produktu.



## Pracownicy

Ogromną rolę w tworzeniu programów odgrywa myśl ludzka. Dlatego dobór odpowiednich pracowników, a potem nadzór nad nimi to jedna z trudniejszych decyzji, jakie należy podjąć. W tym przypadku najczęściej popełniałem błędy. Zdarzyło się na przykład, że wybrałem profesjonalnego grafika z doświadczeniem, dbającego o jakość pracy, szybkiego w działaniu, ale o słabej motywacji. I praktycznie co parę dni byłem dręczony komunikatami, że jest on niezadowolony z wykonywanej pracy. Rany, ile kasy poszło na premie dla niego. Innym razem - podobnie: ale ten z kolei nie był zbyt szybki; i co mi to dało? Gdy inni skończyli już pracę na danym etapie produkcji, ten się niemiłosiernie guzdrał. Choć możemy motywować naszych ludzi premiami lub urlopami, zabrakło mi prostej funkcji podwyższania pensji. Przydałaby się też możliwość zlecania pracownikom dobrze płatnych nadgodzin.

## Gramy

Największym zaskoczeniem w grze był dla mnie fakt, że cyfry mogą tak hipnotyzować. Gdy włączałem przyspieszenie czasu, siedziałem później przed monitorem, nie wykonując kompletnie żadnej czynności - i obserwowałem malejące cyferki, które oznaczały kolejne dni do zakończenia produkcji gry, dokonania wynalazku czy liczby kopii produktu na magazynie. Albo odwrotnie - cyferki rosnące, które określały liczbę sprzedanych egzemplarzy lub obrót, jaki przyniósł dany tytuł. Rany, ależ to jest wciągające. :) Od gracza też zależy, jaki przybierze styl gry. Czy zasypie rynek całą masą tanich, choć niezbyt rewelacyjnych produktów, czy też wypuści, ale od czasu do czasu, tzw. hit rynkowy.

## Misje

Abyśmy nie popadli w rutynę, twórcy gry sporządzili 15 misji. Ich cele są różne. Od prostego "zdobądź kasę", "wyprodukuj w ciągu dwóch lata grę na podstawie filmu" aż po trudniejsze typu "zostań producentem roku" itp. W niektórych (zwłaszcza tych z ograniczeniami czasowymi) trzeba się nieźle sprężać, by zrealizować założony cel. A konkurencja nie śpi i utrudnia nasze zadanie.

## Humor

Pojawia się w kilku miejscach gry. Czasem nawet dość intensywnie. Przede wszystkim w nazwach gier oraz filmów. Osoba, która chodzi do kina i interesuje się grami lub/czy ich historią, bez trudu dostrzeże zabawne analogie i parafrazy tytułów wielu słynnych dzieł. Postarajcie się też, aby nasz bohater skorzystał z pojemnika na wodę lub automatu z napojami.

## Grafika, muzyka, dźwięk, interfejs

Grafika nie powala. Wykonano ją starannie, jednak nic ponadto. Ale przecież nie o to w grach ekonomicznych chodzi. Dźwięków nie ma zbyt wiele, bo i po co? Muzyka jest. Jeden utwór wałkowany w kółko Macieju. Gdy się obserwuje narastające zyski, wcale się nią nie zwraca uwagi, ale po kilku godzinach grania rodzinka chciała mnie zlinczować, jeśli jej zaraz nie wyłączę. Na początku interfejs wymagał ode mnie nieco dłuższej chwili kombinowania, ale jak już załapałem, o co chodzi, reszta szła błyskawicznie. Oprócz klasycznego klikania wykorzystuje się tu w paru momentach funkcję "przeciągnij i upuść" (drag & drop). Niestety brak trybu multiplayer. Choć i z komputerem gra się przyjemnie - jednak nic nie zastąpi żywego przeciwnika.

## Nielogiczności

Pewne rzeczy uproszczono w grze, ale gdyby wykazać ambicję wiernego zachowania realizmu, program stałby się nieatrakcyjny. Wyobrażacie sobie np. wypełnianie dziesiątek dokumentów, tworzenie biznes planu i poszukiwanie żyrantów, żeby dostać w banku pożyczkę? Zaobserwowałem też taką rzecz - ta w pewnym stopniu psuje rozgrywkę. Otóż produkujemy hit rynkowy. Dzięki intensywnym działaniom marketingowym sprzedaż w początkowych dniach idzie w setki, a nawet tysiące egzemplarzy dziennie. Następnie z pewnymi wahaniami stopniowo maleje. I nagle w pewnym momencie, ciach! Staje. I ani jeden egzemplarz nie jest sprzedany, mimo że dzień wcześniej upłynniono jeszcze sto kilkanaście lub kilka więcej kopii. Dopiero drastyczne obniżenie ceny produktu (prawie do poziomu kosztów) powoduje, że pojedyncze egzemplarze jeszcze się sprzedają. Zabrakło też możliwości odsprzedania engine'u danej gry innym firmom lub wydania licencji na starsze tytuły pismom komputerowym (takim jak np. CD-Action). :)



## Podsumowanie

A teraz jedna z ciekawszych informacji. Otóż firma Lemon Interactive zapowiedziała, że gra w Polsce osiągnie rewelacyjną cenę 19,90 zł! Tak więc w cenie pirackiego programu otrzymujemy zupełnie niezłą oraz wciągającą grę. Mi dostarczyła ona rozrywki na wiele godzin. I był to czas spędzony przyjemnie. Czegoś mnie nauczyła i w jakimś stopniu pozwoliła zrozumieć, dlaczego ceny niektórych programów są takie wysokie. Wy również się sprawdźcie. Może się okazać, że dorównujecie talentem niejednemu Billowi Gatesowi. ;)

**7**

**Producent:** destraX GmbH ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive ■ **Internet:** www.software-tycoon.com ■ **Wymagania:** Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM, VGA 16 MB ■ **Akcelerator:** zbędny

■ grywalność ■ dobry pomysł oraz takie wykonanie ■ pochłania na długie godziny ■ humor ■ cena

■ monotonna muzyka ■ średnia grafika ■ drobne nielogiczności ■ brak multiplayera

INFO

**W cenie pirackiego programu otrzymujemy zupełnie niezłą oraz wciągającą grę!**







GATUNEK: SAMOCHODÓWKA




# Williams F1 Team Driver

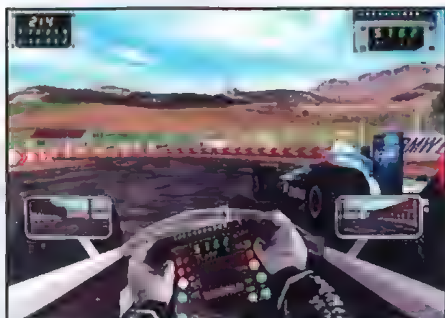
■ McDrive

**Formuła 1 to jeden z najpopularniejszych sportów samochodowych na świecie. I najbardziej elitarnych, bo koszta związane z przygotowaniem bolidów do startu są ogromne! Bardzo niewiele jego części można przecież zwyczajnie kupić: zdecydowaną większość trzeba najpierw samemu zaprojektować, a potem wytworzyć i poskładać w całość, zachowując najwyższą jakość i wystrzegając się jednocześnie przecieków, które mogą zdradzić rozwiązania konkurencji. Tak to w przybliżeniu wygląda od strony sprzętowej, ale kierowcy wcale nie mają łatwiej!**

Z myślą o osobach zainteresowanych posadą kierowcy bolidu Formuły 1 firmy Mattel i THQ, wspomagane przez znającego ten cyrk od podszewki Williamsa, przygotowały grę, dzięki której marzenie to może się spełnić. Wprawdzie tylko wirtualnie, bo póki co nie zanosi się, by jakaś stajnia wyścigowa chciała przyjąć kierowcę, choćby nawet najlepszego, jednak wychowanego jedynie na symulatorach.

Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że Williams F1 będzie tytułem, po który sięgnąć po prostu trzeba. Powszechnie znane firmy, chwytliwy temat - w zasadzie niewiele więcej do szczęścia potrzeba. Ale tylko "w zasadzie". Równie istotna co znajomości, jest bowiem i jakość wykonania, że o tak oczywistej rzeczy jak grywalność nie wspomnę. A z tym najlepiej już niestety nie jest... Zacznijmy mimo to od ogólnych założeń przyjętych przez twórców.

Jak na grę, która pozwala przejść całą wiodącą do tytułu mistrza F1 drogę przystało, naszą przygodę z Formułą zaczynamy od przedszkola. Tak, tak - jest to jeden z bardzo niewielu tytułów, w których miejsce za kierownicą najbardziej zaawansowanych maszyn nie jest nam tak po prostu dane. Tutaj trzeba je sobie wywalczyć, przechodząc po kolei wszystkie szczeble kariery! Co to oznacza w praktyce? Ano że zaczynamy od najzwyklejszych w świecie... gokartów. Wprawdzie w wersji nieco mocniejszej niż te, którymi można się ścigać ze znajomymi na modnych ostatnio torach, ale zasada pozostaje ta sama: czterech zawodników, a naszym zadaniem jest zajęcie pierwszego miejsca.





Po dwóch wygranych wyścigach (jeśli zajmiemy inne miejsce niż pierwsze, musimy wyścig powtórzyć na szczyt docierają bowiem tylko najlepsi!) dostąpimy zaszczytu przejścia do następnej klasy, czyli Formuły 1600. Tutaj jest już nieco trudniej: bo to i szybkości większe, i o wypadnięcie z trasy prościej. Bolidy wyglądają już niemal jak te znane z F1, tyle tylko, że pozbawiono je spojlerów, a dodatkowo wyposażono w zwykłe szosowe opony, co przy silnikach 1600 oznacza, iż bez umiejętności opanowywania poślizgów za daleko się nie dojedzie. Co zresztą jest nie tyle wadą, co wielką zaletą! Bo co to za przyjemność, gdy mimo niemal ciągle piszczących na zakrętach opon, jakikolwiek poważniejszy poślizg jest praktycznie niemożliwy? A tak właśnie wyglądają gokarty...



Od kartów do F1 dla początkujących.

W Formule 1600 piszczenia opon jest jeszcze więcej, a dodatkowo trzeba już na nie zwracać uwagę, bo o utratę panowania jest tu naprawdę bardzo łatwo. Na szczęście zachowanie się bolidów jest całkiem przewidywalne, więc z ich okiełzaniem bardziej zaawansowani kierowcy nie powinni mieć problemów, a ci mniej wprawieni mogą sobie odpowiednie nawyki wyrobić. Przynajmniej w momencie gdy do sterowania grą wykorzystują kierownicę, bo wykonanie porządnej kontry na klawiaturze jest praktycznie niemożliwe. Prawdę powiedziawszy, fizyka jest w tej grze na tyle dobra, że stanowi jedną z jej najmocniejszych stron! Zanim jednak przejdę do opisywania rzeczy mniej przyjemnych, wspomnę pokrótce o dwóch pozostałych klasach.

Po wygraniu dwóch wyścigów w F1600 (podobnie jak w przypadku gokartów, tak i tutaj, aby wyścig zaliczyć, trzeba w nim zająć pierwsze miejsce) dostajemy angaż w Formule 3. A to już nie przelewki! Jeszcze mocniejsze silniki, jeszcze większe prędkości i kolejna część w bolidzie, którą można poddać regulacji - taaa, nie ma lekko, ale to już przecież niemal nasza upragniona Formuła 1! Ponieważ jednak mamy już za sobą dwie niższe klasy, nie rzuca się nas od razu na głęboką wodę. W kartach martwimy się bowiem jedynie o przełożenie przekładni głównej (co ma wpływ na prędkość maksymalną i przyspieszenie - oczywiście albo jedno, albo drugie) oraz ustawienie hamulców (które koła wcześniej się blokują). W F1600 dochodzi do tego zawieszenie (odpowiadające za przyczepność przy niskich i średnich prędkościach), a w Formule 1 możliwość dowolnego ustawienia wszystkich przełożeń skrzyni biegów. Oznacza to, że w zasadzie maniakom może tu brakować jedynie dowolnego doboru opon (tego nie ma nawet w Formule 1), dokładniejszej regulacji zawieszenia (z całego bogactwa obecnego w Grand Prix 3 ostały się jeno dwa suwaki oznaczone jako Grip - przyczepność - odpowiednio: dla przedniej i tylnej osi) oraz opcji związanych z telemetrią.

Niby trochę tych braków jest, ale też nikt przy zdrowych zmysłach nie twierdzi, że Williams F1 Team Driver jest grą dla maniaków. Co więcej, tytuł ten jest reklamowany jako gra dla młodszych! I nikt nie próbuje wypromować go na konkurenta Grand Prix 3 czy Grand Prix Legends.

Co zresztą jest posunięciem jak najbardziej trafnym, bo nie da się ukryć, że drobne braki w opcjach setupu nie są jedynymi, które tę grę trapią. To, co rzuca się w oczy już na samym początku, to grafika. Już przy pierwszym uruchomieniu gry, w menu głównym, trudno oprzeć się wrażeniu, że wygląda ono tak sobie... Cóż, osoby odpowiedzialne za design zbytnio się nie popisały, bo efekt ich pracy jest po prostu nijaki. Zero polotu, choć na szczęście menu jest na tyle proste, że nie ma problemów z jego przejrzystością.




Niestety w samej grze nie jest wcale lepiej... W zasadzie nawet przy włączonych wszystkich detalach gra wygląda średnio. Niby uwzględniono tu takie rzeczy jak dym unoszący się po zablokowaniu kół, niby na asfalcie zostają ślady, niby mamy zmienną pogodę, ale prezentuje się to tak sobie... Coś, jakby gra powstała parę lat temu a następnie udała się na dłuższy sen do jakiejś szuflady, co niestety na zdrowie jej nie wyszło. Zresztą z grafiką związana jest jeszcze jedna niezbyt ciekawa sprawa. Otóż świat w Williamsie zrobiono ze stosunkowo małej liczby polygonów. Wygląda to wprawdzie całkiem, całkiem, na samochodach zbytnio tego nie widać, ale niestety nasz bolid traci przyczepność na niemal wszystkich nierównościach. Wystarczy podjazd pod górkę, by w najmniej oczekiwanym momencie zaczął uciekać nam tył! Da się to wprawdzie po pewnym czasie przewidzieć (ba, nawet bardzo szybko - po prostu jest się uważnym przy każdej górce - i tyle), a co za tym idzie - opanować, ale i tak psuje to pozytywne wrażenie jazda po płaskiej części toru.




To jeszcze jednak listy narzekań nie wyczerpuje. Z powodu umów licencyjnych (a dokładniej ich braku) w grze właściwie nie uświadczy niczego znanego z TV! No, może poza całkiem sporą liczbą reklam. Ani jednego znanego nazwiska (poza filmikami, gdzie można obejrzeć choćby Franka Williamsa), ani jednego samochodu innego niż Williams i ani jednego znanego toru. W każdym razie ani jednego toru znanego z nazwy, bo nie da się ukryć, że coś, co nazwano tu enigmatycznie torem w Wielkiej Brytanii, jest w rzeczywistości niezwykle podobne do słynnego Silverstone. Podobnie jest zresztą z pozostałymi torami, które jako żywo przypominają rzeczywiste miejsca rywalizacji teamów F1, choć ich nazwy ograniczają się jedynie do podania kraju. Cóż, niezbyt to fajne, ale da się przeżyć. Jedynymi nowymi miejscami są dwa wyimaginowane tory testowe Williamsa (a właściwie jeden, tyle że w wersji długiej i krótkiej) oraz dwa tory pomyślane specjalnie dla kartów.

**Nikt przy zdrowych zmysłach nie twierdzi, że Williams F1 Team Driver jest grą dla maniaków. I nikt nie próbuje wypromować go na konkurenta Grand Prix 3 czy Grand Prix Legends. Co więcej, tytuł ten jest reklamowany jako gra dla młodszych!**

Dla maniaków (mimo iż to nie do nich gra jest kierowana) dostępny jest jeszcze dodatkowy edytor torów, za pomocą którego można wcielić w życie nawet najdziksze pomysły, jakie tylko przyjdą nam do głowy. Dodatkową zaletą edytora jest jego prostota, co zresztą wydaje się warunkiem koniecznym, by ktokolwiek chciał się nim w ogóle zainteresować - dobrze, że przynajmniej tutaj twórcy stanęli na wysokości zadania.

Jednak ostateczna ocena zbyt pozytywna być nie może. Mimo całkiem niezłego pomysłu z umieszczeniem w jednej grze czterech klas samochodów wyścigowych, jego przekucie na gotową grę najlepiej niestety nie wyszło. Niby gra wszystko, co potrzeba, ma (łącznie z grą sieciową dla czterech graczy - zresztą limit czterech bolidów dotyczy wszystkich typów rozgrywki), niby jeździ się w niej całkiem przyjemnie, ale trudno nie zauważyć, że siedzi się przed tytułem sprzed paru lat... I że na rynku dostępnych jest całkiem sporo innych i po prostu lepszych. Oraz ładniejszych.
Stąd też ostateczna ocena. Szóstka za edytor i cztery typy bolidów to wynik w sam raz. Wprawdzie dla młodszych graczy (dużo młodszych, a do tego jeszcze początkujących) jest ona bardziej atrakcyjna, ale że starszych (czy bardziej doświadczonych) dość szybko znudzi... Cóż, średnio wychodzi właśnie sześć, i tyle właśnie powinniście zobaczyć w stopce. Hough.

**6**

**Producent:** Hot Wheels/Mattel ■ **Dystrybutor:** THQ ■ **Internet:** xxxxxxxxxx ■ **Wymagania:** PII 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, Win 9x/00/ME/XP, DirectX ■ **Akcelerator:** niezbędny

■ niezła fizyka jazdy ■ niskie wymagania sprzętowe ■ cztery typy bolidów ■ edytor tras ■ prostota

■ słaba grafika ■ zbyt kanciaste modele ■ "dziwne" nazwy torów ■ zbytnia prostota

INFO

Od kartów do F1 dla początkujących.

GATUNEK: LOGICZNA + AKCJA

# LOCO-COMMOTION

McDrive

**W dobie kolejnych sequeli i specyficznego podejścia "wszystko już było" żadne próby wskrzeszenia starych pomysłów dziwić nie powinny. Nie powinny, ale przyznacie chyba, że w większości przypadków mamy do czynienia z grami coraz bardziej rozbudowanymi. Z takimi, do których bez paru wolnych godzin lepiej w ogóle nie podchodzić. A Loco-commotion jest inny, bo - mimo iż w porównaniu do pierwowzoru - Locomotion - sporo mu przybyło, nadal można bez problemu spędzić przy nim choćby dziesięć minut, w dodatku wcale nieźle się przy tym bawiąc. Jeśli zaś dodatkowo nieobojętny jest wam temat pociągów, zwłaszcza tych miniaturowych...**

Podstawy Loco-commotion uznać można - jak to zresztą w przypadku większości gier logicznych bywa - wręcz za banalne. Ot, musimy doprowadzić wszystkie lokomotywy z doczepionymi wagonami do specjalnie oznaczonej bramki końcowej. Niewiele, prawda? Ale nie myślcie, że w praktyce jest to równie proste! Przegrodzone kamieniami tory, psujące się mosty czy niedziałające teleportery - to tylko czubek góry lodowej, którą każdy aspirujący zawiadowca musi poznać jak własną kieszeń! Ale warto, bo gra wciąga całkiem nieźle, a że pojedyncze zadania można ukończyć w parę minut, na "wypełniacz" krótkich chwil - i to nie tylko w biurze - nadaje się znakomicie!

Takie zastosowanie tego tytułu sugerowane jest zresztą już na pudełku, gdzie natkniemy się na napis "gra familijno-biurowa". Bo faktycznie, prócz samodzielnego rozwiązywania zagadek w domu, równie dobrze można się za nie zabrać w


Tu tylko jedna droga prowadzi do Rzymu.


Stoi na stacji lokomotywa, choć mała i lekka pot z gracza spływa


Kamienie? Wystarczy posłać pociąg kamikaze i po sprawie.

gronie paru osób. W końcu co dwie (trzy, cztery - heh, smoki miały nawet i siedem głów!) głowy, to nie jedna, a że w zdecydowanej liczbie przypadków liczy się tu pomysł, a nie jak najszybsze wprowadzenie go w życie i choć parę zadań "na czas" także się znajdzie - takie wspólne rozgryzanie planszy w praktyce sprawdza się bardzo dobrze. I jest wcale nie najgorszym sposobem zapewnienia czegoś do roboty na spotkaniach dla młodszych domowników. Zresztą dla starszych również - przemocy tu nie ma, dzięki czemu integracja postępować może w sprzyjającej temu sielskiej atmosferze.

W dodatku, mimo iż w zdecydowanej większości przypadków grafika schodzi w grach na dalszy plan, Loco-commotion wygląda po prostu ładnie. W pełni trójwymiarowa z możliwością swobodnego obracania kamery czy robienia zbliżeń - jest to zarówno bardzo praktyczne, a do tego porządnie wygląda! Postarano się bowiem o odpowiednio malowniczą oprawę: tory prowadzone są zazwyczaj wśród gór i lasów, wyglądają jak na pocztówkach. Co tu dużo mówić - jeśli chodzi o grafikę, tytuł ten może swobodnie konkurować ze znacznie poważniejszymi pozycjami o pociągach traktujących!

Odbiło się to jednak na dość wysokich wymaganiach sprzętowych. W dawnych czasach gry logiczne znane były z tego, że działały na praktycznie każdym sprzęcie, ale też nie przejmowano się wtedy grafiką. Teraz jednak bez odpowiedniej oprawy nie sprzeda się już praktycznie nic, stąd też i



Łamigłówki na kolei - razy dwa!

wymagania... Nie ma zresztą co panikować, bo choć zbyt małe nie są, nawet i zalecany PIII 600 MHz już się obecnie w sklepach nie kupi, bo najniższy zegar oscyluje w okolicach jednego gigaherca. Poza tym na zabytkowym redakcyjnym Celeronie 400 gra chodziła całkiem sprawnie, i to w dodatku na bardzo średniej - jak na obecne warunki - karcie graficznej TNT 2, więc źle nie jest. Dźwięk również niczego sobie: miła dla ucha muzyczka w tle, realistycznie gwiżdżące pociągi - jako tło do myślenia sprawuje się bardzo dobrze.

Ale przejście w trzeci wymiar (i generalnie znacznie lepsza oprawa) to nie jedyna zmiana, jaką w porównaniu do Locomotion znajdziemy w Loco-commotion. Prócz znanych z dawnych czasów zwrotnic, które i tutaj się oczywiście znalazły, mamy tu jeszcze kilkanaście dodatkowych pomysłów, jak na przykład wspomniane wcześniej zablokowane tory, teleportery czy mosty. Zresztą i pociągi dzielą się na dwa rodzaje - poza pociągami z wagonami, które to musimy doprowadzić do końcowej bramki, mamy jeszcze pociągi specjalne, składające się tylko z lokomotywy. Po co komu one? Ano choćby do oczyszczania torów - puszcza się takiego samobójcę, a ten w pięknym wybuchu oczyszcza nam drogę.

Po wyborze odpowiedniej opcji można również kłaść tory (bo czasami są one przerwane), budować tunele (czasami ich brakuje), aktywować teleportery (na początku są bowiem nieaktywne i dopiero specjalny pociąg może je zaktywować) tudzież stawiać mosty. Mosty mają zresztą ograniczoną wytrzymałość i po ściśle określonej liczbie przejazdów (oznaczonych zielonymi kwadratami) ulegają zniszczeniu - można temu jednak zapobiec, "napuszczając" na nie pociąg specjalny w wersji naprawczej, dzięki czemu wytrzymałość konstrukcji wraca do stanu początkowego. Zresztą "zdolności specjalnych" jest tu znacznie więcej, ale żeby już zbytnio nie przedłużać, pozwolę sobie odesłać wszystkich zainteresowanych do instrukcji.

Ta jest zresztą bardzo przydatna również przy korzystaniu z edytora poziomów. Zresztą nie tylko - za jego pomocą można bowiem stworzyć całe kampanie! W dodatku daje on projektantom bardzo duże możliwości: do wyboru mamy dokładnie te same możliwości, które mieli twórcy gry! Możliwość dowolnego rzeźbienia terenu, dowolnego prowadzenia torowiska, ozdabiania go drzewami czy budynkami - wszystko to znajduje się w zasięgu paru kliknięć myszą! A co najważniejsze (bo nie wszystkich budowanie nowych poziomów musi pociągać), własne mapy czy kampa-

> **Jeśli ktoś jest miłośnikiem łamigłówek, a dodatkowo lubuje się jeszcze we wszelkiej maści pociągach i kolejkach, lepszej rozrywki (co bardzo ważne - logicznej, a nie polegającej na tępieniu zastępów krwiożerczych obcych) obecnie nie znajdzie!**

nie można bez problemu zapisać na dysku (co jednak powinno być oczywiste...), a także wysłać do internetowego centrum gry! Dzięki niemu nie musimy się praktycznie obawiać, że zabraknie nam wyzwań - bo dzięki Sieci o ich stały dopływ można być całkowicie spokojnym!

Nie można także pominąć faktu, że w pudełku dostajemy w zasadzie nie jedną grę, a dwie! Prócz Loco-commotion znajdziemy w nim wydaną na Zachodzie przez Sierrę (za Loco stoi Take 2) - Train Town! Jak sama nazwa wskazuje, ona również obraca się w temacie pociągów, w dodatku jest grą logiczną! Tyle tylko, że sprzed paru lat, więc na graficzne fajerwerki lepiej się w jej przypadku nie nastawiać, choć nie można jej dwuwymiarowej grafice odmówić smaku. Dzięki temu - mimo iż widać to, że jest wiekowa - w niczym to właściwie nie przeszkadza. Tym bardziej że muzyczka w tle... taaaa, moim zdaniem, jest po prostu świetna! Wspaniale do tej gry pasuje, sprawiając przy okazji, że człowiek żałuje i zaczyna się zastanawiać, czy nie dałoby się jej odtworzyć w czasie grania w Loco-commotion!

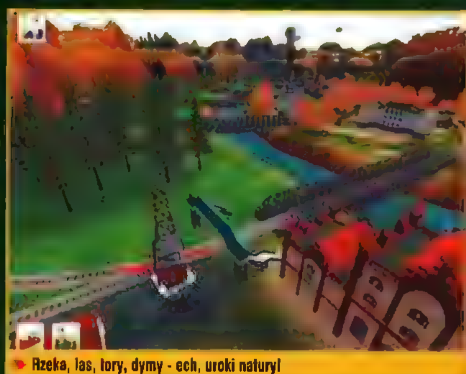
Wielką zaletą Train Town jest prostota - ogólne założenia w zasadzie są bardzo podobne w obu grach. W TT dochodzi wprawdzie dbanie o paliwo w przypadku lokomotyw dieslowskich tudzież węgiel i wodę w przypadku parowych, poza tym w większości przypadków zajmujemy się przewożeniem ładunków (no i możemy kierować ruchem pociągu - w LC można je tylko wprawić w ruch, bo normalnie zatrzymać się ich nie da). W założeniu gra Sierry skierowana jest do młodszych, bo niby kogo interesowałyby sprzeczki z siostrą, ale w praktyce... Jakby to powiedzieć... W praktyce okazało się, że pociągowe miasteczko - mimo braku graficznych fajerwerków - wciągnęło mnie znacznie skuteczniej niż Loco-commotion! Można to nazwać wtórnym zdziecinnieniem... Fakt, że bardzo duża w tym zasługa przyjemnej muzyki, jaka sączy się w tle, oraz bardzo dużej liczby kwestii mówionych - ta gra stara się nawiązać z graczem coś w rodzaju dialogu! - ale jakby tego nie tłumaczyć, spędziłem przy niej chyba więcej czasu niż przy głównym bohaterze tej recenzji!

Zresztą i w tym przypadku nie trzeba się martwić o zbyt szybki koniec zabawy. Mimo iż o edytorze można tu zapomnieć, liczba dostępnych zadań (pogrupowanych zresztą w całkiem sporo... no, grup) z początku po



Taki sobie most. Nowy, wytrzymały i w ogóle super - tyle, że zaraz się rozwali...

prostu oszałamia! A później, gdy już pierwszy szok mija, zaczyna się ją doceniać. Bo zanim się je wszystkie przejdzie... ech, w każdym razie na długie zimowe wieczory na pewno wystarczy!



Rzeka, las, tory, dymy - ech, uroki natury!

Ostateczna ocena? Hm, nie będę ukrywał, że wystawić ją jest mi dość ciężko. Gdyby to była tylko jednak gra, nie byłoby jeszcze problemu! Loco-commotion wygląda bardzo fajnie, gra się w nią również całkiem przyjemnie, a do tego ma się jeszcze do dyspozycji wbudowany edytor i dedykowaną stronę z dodatkowymi poziomami. Co w sumie na spokojną siódemkę wystarcza, ale... no właśnie. W środku jest przecież jeszcze jedna gra - i to bardzo dobra! Zagwozdka jest całkiem niezła, ale ostatecznie - Loco-commotion sprzedawane jest jako Loco-commotion i jako takie powinno być ocenione. Stąd też końcowa ocena to właśnie siódemka, czyli dokładnie tyle, ile warte jest samo Loco-commotion.

Jeśliby jednak wziąć pod uwagę zawartość pudełka jako całości... Cóż, nie będę ukrywał, że dla miłośników zabawy kolejkami, zwłaszcza mających nieco młodszych "współlokatorów", ocena pudełka będzie wyższa: spokojnie i z czystym sumieniem można mu w takim przypadku wystawić ósemkę. Obecnie bowiem lepszego pakietu na rynku nie znajdziecie, a jeśli dodać do tego, że obie gry kupić można za niecałe siedemdziesiąt złotych... Jeśli ktoś jest miłośnikiem łamigłówek, a dodatkowo lubuje się jeszcze we wszelkiej maści pociągach i kolejkach, zamiast zastanawiać się, jakby tu spędzić czas, niech pędzi do sklepu, bo zawiedziony na pewno nie będzie!

**7**

**Producent:** Plastic Reality Technologies ■ **Dystrybutor:** Take 2/Play It ■ **Internet:** www.loco-commotion.com ■ **Wymagania:** Windows 95+/2000+, PII 266 MHz (polecany P II 600 MHz), 32 MB RAM (polecane 128 MB), akcelerator z 8 MB RAM (polecany z 32 MB) ■ **Akcelerator:** wymagany

- ładna grafika
- ciekawe zadania
- wiele "zdolności specjalnych"
- sensownie wzrastający poziom trudności
- dodatkowa gra w pudełku - Train Town
- i to bardzo fajna!
- choć głównie dla dzieci

- gra nadaje się w zasadzie tylko jako przerywnik w pracy...

**Łamigłówki na kolei - razy dwa!**

GATUNEK: **STRZELANKA KOSMICZNA**

# Solaris 1.0.4.

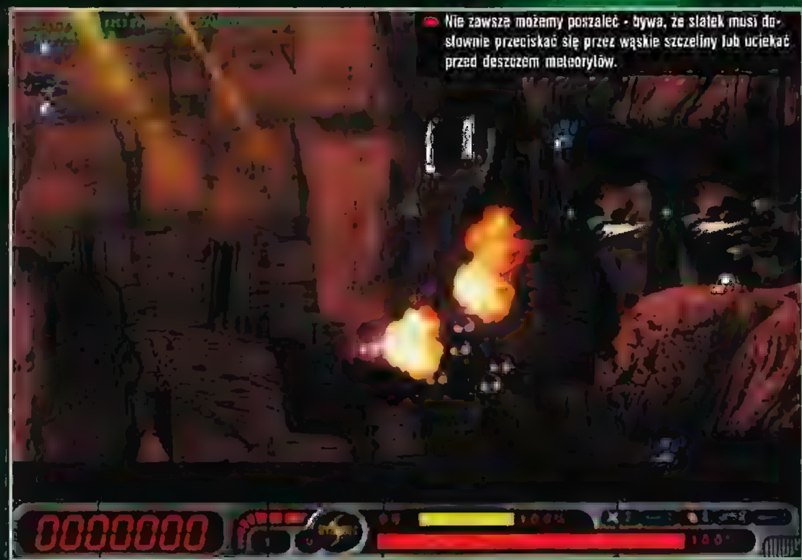
**Czarny Iwan**

**Dawno, dawno temu, za siedmioma górami i za siedmioma rzekami powstawały gry. Był to koniec lat 80 i początek 90, a więc czasy, gdy większość z was leżała grzecznie w becikach lub co najwyżej robiła babki z piasku. Wówczas to świetność przeżywały gry 2D. Wśród mnóstwa rodzajów jednym z najpopularniejszych były kosmiczne strzelanki. Kiedy oglądaliście wielki świat z poziomu dziecięcego wózka, gry, takie jak Tyrian, Dawn Rider czy sławetny Arcanoid podbijały już serca ówczesnej młodzieży. Teraz, po latach, kiedy sława i chwała kosmicznych strzelanek 3D dawno minęła, Topware wyciągnął, nie wiadomo skąd, zapominaną formułę i ożywił uschnięty gatunek tytułem Solaris 1.0.4.**



W tej dolinie przeprowadzono eksperymenty genetyczne, których wynikiem było stworzenie zupełnie nowych rodzajów broni. Ciężki orzech do zgryzienia dla pilota 104.

Oczywiście od Tyriana, Dawn Ridera czy nawet niemal współczesnego - co to znaczy, te pół dekady - Katharsis minęło sporo czasu. Solaris 1.0.4. oferuje praktycznie niezmieniony, sprawdzony po wielokroć schemat gry. To dość ryzykowne posunięcie - taka była moja pierwsza myśl. Jednak szybko zmieniłem zdanie i jestem przekonany, że Solaris może się okazać hitem na miarę wielkich poprzedników.




Nie zawsze możemy poszaleć - bywa, że statek musi dosłownie przeciskać się przez wąskie szczeliny lub uciekać przed deszczem meteorytów.

Ale po kolei. Odległa przyszłość. Obce cywilizacje walczą zażarcie o każdy fragment Galaktyki. Kolonizacja to jedyna szansa na rozwój. Ziemia wysyła swą najpotężniejszą flotę w celu odzyskania czterech strategicznych sektorów Kosmosu. Ty jako świeżo upieczony pilot 104 zostałeś przydzielony do udziału w największym i najniebezpieczniejszym zadaniu. Akcja o kryptonimie "SOLARIS" polega na zniszczeniu generatora znajdującego się na mroźnej planecie Bothropów. Likwidacja tego urządzenia spowoduje wyłączenie osłon, które strzegą ich rodzinnej planety. Jednak droga do planety prowadzi przez kilka silnie bronionych światów. Ziemskie siły, uczestniczące w tej misji, składają się z jednego supernowoczesnego lotniskowca kosmicznego ("okrętu-matki"), obsadzonego setkami myśliwców, bombowców i pojazdów zwiadowczych. Ich zadaniem jest zniszczenie generatora osłony i otwarcie drogi dla naszej kosmicznej armady, która będzie mogła zaatakować ojczystą planetę wroga.

Tyle historii w grze. Nie przedstawiono jej mimo wszystko tak jak widać powyżej, lecz w formie filmików, które poprzedzają każdą kolejną misję. Scenki są całkiem niezłe - dynamiczne, "polane" gęstym sosem akcji. Może nie robią jakiegoś superoszałamiającego wrażenia, ale dobrze spajają poszczególne etapy gry i podobnie się je ogląda. Sama giera to widoczek z boku, jak sami możecie podejrzeć na screenach. Prezentuje się to podobnie jak we wspomnianym wcześniej Katharsis. Podobieństw jest zresztą więcej, bowiem w Solaris jest również analogicznie, mianowicie tła są dwuwymiarowe, a statki i inne obiekty to trójwymiarowe bryły. W przeciwieństwie do Katharsis, Solaris 104 jest jednak o całe lata świetlne do przodu. Dlaczego? Z jednego małego, acz niezwykle istotnego, powodu. Solaris jest potwornie grywalną gierą!

Panowie, co też się dzieje na ekranie! Wojna totalna i rozwałka w najczystszej postaci! Oko bieleje i pot zalewa parujące czoło. Po pierwsze, nasza mała rakieta (do wyboru myśliwiec, bombowiec lub statek zwiadowczy) zyskuje podczas misji całą masę dodatkowych systemów bojowych. Są to różnego rodzaju osłony (standardowo pancerz ma 100 punktów) oraz niesamowita ilość dodatkowych broni, które automatycznie instalują się na pokładzie. Gracz samodzielnie wybiera, czym chce smażyć w danej chwili, a jeśli będzie na tyle dobry, że nie skończy jako spalony wrak, kolejne power-upsy łączą się, dając niesamowitą siłę ognia. Kiedy walisz jednocześnie z działka typu Vulcan, rakiet w rodzaju Stinger, działa laserowego oraz Shafta, eksplozje wrogich eskadr rozświetlają ekran monitora w każdym ułamku sekundy. O, je! Dzieje się, dzieje!

Jednostek przeciwnika jest również całe mrowie. W każdej kolejnej misji pojawiają się nowe typy wrogich jednostek. Są to zarówno maszyny latające, jak i baterie rakiet, dział, rakiet ziemia-powietrze, zainstalowanych na danym gruncie lub na różnego rodzaju ruchomych platformach. Naprawdę nie sposób wymienić ich wszystkich. Z jednostek naziemnych są takie, które przypominają Valkera, później jakieś pająkopodobne, opancerzone jednostki, które kojarzą się z robotem bojowym z filmu "Ghots in the Sheel". Ba! Pojawiają się nawet oddziały wrogich żołnierzy, którzy strzelają w statek pilota 104 z pistoletów laserowych! Dodajcie jeszcze do tego różne instalacje i konstrukcje (bramy, portale, bazy), niesamowite efekty wybuchów oraz refleksy świetlne, a będziecie mieli jako taki obraz bitwy, jaka rozgrywa się przed oczami gracza. Nie można też zapomnieć o elektronicznej muzyce, która urabia klimat gry jak plastelinę. Ogólne wrażenie jest naprawdę dobre.

Solaris 1.0.4. to 11 odjazdowych leveli i tyleż superbossów. Każdy etap jest nieco odmienny pod względem graficznym. Jedyną wadą jest może to, że niekiedy na ekranie dzieje się tak wiele, że prawie nic nie widać. Na koniec zostawiłem jednak jedną, tym razem dobrą - wiadomość. Ta całkiem niezła gierka, w której możesz bezstresowo pohulać i wykosić armady wrogich statków, kosztuje niecałe 20 zł. Czego chcieć więcej?

03/2002

**8+**

**Producent:** APOLLO Entertainment Software ■ **Dystrybutor:** TopWare ■ **Internet:** www.topware.pl ■ **Wymagania:** Win 95/98, NT/2000, P 200 MMX, 32 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak

■ cała masa superbroni ■ tony grywalności ■ niezła muzyczka ■ akcja i dynamika

■ niekiedy prawie nic nie widać na ekranie



Wystrzelasz się na maks.

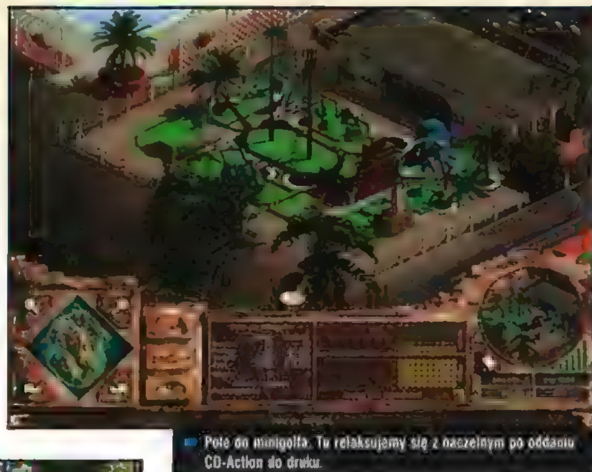
GATUNEK: EKONOMICZNA

# Tropico: Rajska Wyspa

T-Moon

**Oglądając telewizyjne "Fakty" czy "Wiadomości", cały czas zaskakuje mnie i nie daje spokoju jedna rzecz. Jak to możliwe, że amerykańska baza wojskowa, w której przetrzymywani są jeńcy z Afganistanu, mieści się na Kubie. Z wszystkich miejsce na świecie właśnie na Kubie - w antyamerykańskim kraju, rządzonym przez ostatniego wielkiego komunistę. Dopiero kiedy zainstalowałem dodatek do gry Tropico zatytułowany Rajska Wyspa, wszystko stało się jasne.**

Tropico - gra wydana w ubiegłym roku w naszym kraju przez firmę Play-It - to właściwe gra o Kubie, takie "Cuba - The Game". Gracz wciela się w niej w dyktatora tropikalnej wysepki gdzieś na Morzu Karaibskim; jego zdaniem jest oczywiście poprowadzenie jej ku świetlanej przyszłości. Jakimi metodami cel osiągnie - i co dokładnie oznacza "świetlana przyszłość" - tego już twórcy nie określili, pozostawiając graczowi pełną swobodę wyboru. Gra odniosła na tyle duży sukces, że powstał pakiet z dodatkowymi misjami do niej - czyli właśnie Rajska Wyspa.



Pole do minigolfa. Tu relaksujemy się z naczelnym po oddaniu CD-Action do druku.

Dodatki do gier tworzone są według jednego z trzech schematów. Według pierwszego z nich - twórcy dodają kilkanaście/kilkadziesiąt nowych misji, nic nie zmieniając, a potem balują przez miesiąc na Ibizie za pieniądze naiwniaków. Według drugiego: ślęczą całymi nocami przy komputerach, tracąc wzrok i rezygnując z poprawnych stosunków z rodziną ty ko po to, by dodatek poprawiał i ulepszał wszystkie możliwe elementy gry. Trzeci schemat - najczęściej spotykany - to pakiet nowych misji plus kilka usprawnień (najczęściej takich, które twórcom gry podsunęli najbardziej zainteresowani, czyli gracze) - tak właśnie powstała Rajska Wyspa.



Kompleks sportowy to jeden z największych budynków na wyspie.

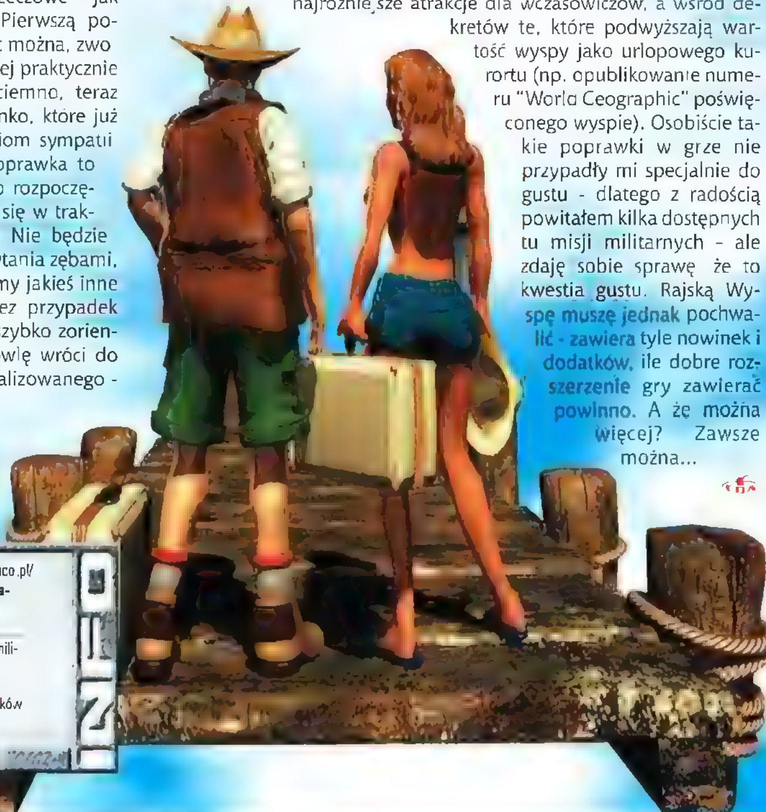


Od ostatniego razu Tropico bardzo się rozwinęło.

Przyznać trzeba, że poprawki wprowadzone do gry są rzeczowe i jak najbardziej trafione. Pierwszą poważną zmianę dostrzec można, zwołując wybory - wcześniej praktycznie było to zagranie w ciemno, teraz pojawia się małe okienko, które już od razu wskazuje poziom sympatii wyborców. Kolejna poprawka to zwrot kosztów dopiero rozpoczętych lub znajdujących się w trakcie realizacji budowli. Nie będzie więc narzekania i zgrzytania zębami, gdy niechcący wskażemy jakieś inne niż zakładaliśmy wcześniej miejsce budowy lub przez przypadek zamiast kościoła zbudujemy więzienie. O ile w miarę szybko zorientujemy się w pomyłce, kwota przeznaczona na budowlę wróci do skarbca w całości - jeśli zrezygnujemy z projektu już realizowanego - dostajemy z powrotem odpowiednią część kwoty.

W Rajskiej Wyspie dużo większą rolę odgrywają zdarzenia losowe - burze, strajki w transporcie itd. Oczywiście pojawiły się też nowe budynki (m.in. fabryka mebli, pole do minigolfa, dom z dzieciństwa dyktatora), nowe atrybuty El Presidente (teraz może on np. zaczynać dyktaturę, posiadając doświadczenie zdobyte z wcześniejszej pracy agenta turystycznego). Inne nowe ciekawostki to opuszczony fort kolonialny na wyspie, który można dowolnie zagospodarować, oraz umożliwienie jednemu z wielkich supermocarstw (USA lub Rosja) zainstalowanie na wyspie bazy wojskowej. Baza płaci bardzo wysoki czynsz - i pewnie dlatego Kubańczycy pozwolili Amerykanom przetrzymywać u siebie afgańskich terrorystów oraz ich braci, kuzynów i sąsiadów.

Poza opisanymi powyżej ulepszeniami i dodatkami Rajska Wyspa to także 20 nowych misji. Skupiają się one głównie na rozwoju turystyki na wyspie - zresztą cały dodatek jest skoncentrowany na tym temacie. Dlatego też wśród nowych budynków przeważają najróżniejsze atrakcje dla wczasowiczów, a wśród dekretów te, które podwyższają wartość wyspy jako urlopowego kurortu (np. opublikowanie numeru "World Geographic" poświęconego wyspie). Osobiście takie poprawki w grze nie przypadły mi specjalnie do gustu - dlatego z radością powitałem kilka dostępnych tu misji militarnych - ale zdaję sobie sprawę, że to kwestia gustu. Rajską Wyspę muszę jednak pochwalić - zawiera tyle nowinek i dodatków, ile dobre rozszerzenie gry zawierać powinno. A że można więcej? Zawsze można...



**8**

INFO

**Producent:** Breakaway **Dystrybutor:** Play-It **Internet:** http://www.tropico.pl/ **Wymagania:** PII 200 MHz 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB **Akcelerator:** niewymagany

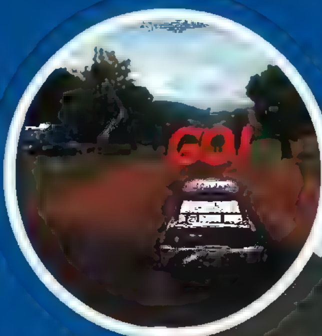
- poprawienie irytujących elementów z wersji podstawowej
- misje militarne
- stosunkowo niska cena
- słoneczna atmosfera

- nie dla szpiegów z Krainy Deszczowców
- niektóre z nowych budynków niewiele się różnią od starych



Gorący dodatek do tropikalnej gry!

GATUNEK: SAMOCHODOWA



# Rally Championship Xtreme



**Gem.ini**

**Odwieczna seria Rally Championship, która dla mnie zaistniała wraz z Network Q RAC Rally, weszła w szóste już stadium ewolucji. Nie sposób jednak nie zauważyć, że aktualnie wydane Rally Championship Xtreme nie stanowi w jej obrębie szczytowego osiągnięcia. Jak się zdaje, apogeum osiągnęła ona w punkcie stanowionym przez faktycznie aspirujący do miana symulatora Rally Championship z 1999, które sprzedało się w imponującej jak na rynek gier pecetowych liczbie - 1,5 miliona kopii! Nic dziwnego - do branżowych legend przeszły krążące po dziś dzień i nieodmiennie budzące niekłamany szacunek i podziw opowieści o tym, jak ludzie z Magnetic Fields podróżowali po Wyspie z kamerą i geodezyjnymi przyrządami do pomiarów odległości i różnic wysokości...**





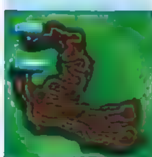

Bywało lepiej...




To już jednak tylko historia - Actualize nie przedłużyło umowy dystrybucyjnej z Magnetic Fields, co sprawiło, że ten uznany i lubiany przez graczy twórca niewiele miał do powiedzenia w sprawie RCX. Zaś nowo wynajęty team - Warthog, który przecież tak dobrze sprawdził się tworząc StarLancera dla Microsoftu - nie podjął ryzyka poprawienia RC99 i rozpoczął ekspansję w nowym kierunku, pomijając przy tym skrzętnie to, co stanowiło o wielkości poprzedniczek. Efekt - Rally Championship Xtreme nie jest wyczekiwanym Rally Championship 2001 i stanowi nie tyle może regres w rozwoju serii, co bardzo wyraźnie zmienia jej charakter. Wprawdzie skłamałbym mówiąc, że jest przez to do niczego, jednak różnica 'in minus' jest, moim zdaniem, bardzo wyraźna - co, skądinąd, znajduje odbicie w ocenie pod tekstem.







Nie jest bowiem tak, jak obiecują materiały prasowe dołączone do kopii z grą - że fizyka jest niemal nie do odróżnienia od rzeczywistości; że model uszkodzeń faktycznie wpływa na możliwości aut i wrażenia z jazdy; że wirtualny kokpit jest naprawdę wiarygodny... Słowem, RCX nie jest symulacją realną na tyle, na ile jest to możliwe bez konieczności przypinania się pasami i ryzyka skurczów łydki od wciskania pedału gazu w podłogę. Nie oznacza to jednak, na szczęście, że jest kompletnie do niczego! Nie, jeśli przyjąć, że RCX od samego początku pomyślany był jako zręcznościówka mająca niewiele wspólnego - prócz naturalnie pomysłu i paru kluczowych elementów - z rajdową rzeczywistością; i jeśli zapomnieć o nadziejach pokładanych w następczyni RC99 - wówczas Rally Championship Xtreme może się podobać.

RCX tworzony od zera przez Warthog engine proponuje zabawę w ramach 5 różnych trybów: mistrzostw, pojedynczego wyścigu, zręcznościowym, kariery (challenge) i wreszcie - multiplayer. Pierwszy z nich obejmuje to, co najwyraźniej kojarzy się z komputerowymi rajdami samochodowymi - daje nam szansę wcielenia się w jednego z kierowców, który próbuje sił i możliwości powierzonego sprzętu w ramach którejś z klasyfikacji Mistrzostw Świata. I to ze wszystkimi tego technicznymi konsekwencjami: punktacją, koniecznością ustawiania samochodu pod trasę, ograniczonym czasem napraw itp. Drugi tryb, pojedynczego wyścigu, jak sama nazwa głosi, uwalnia nas od wszystkiego prócz pewności w prowadzeniu. W praktyce niemal zawsze stanowi trening przed mistrzostwami i... w sumie niewiele więcej da się o nim powiedzieć.

Dwie kolejne propozycje są na tyle ciekawe, że warto poświęcić im nieco więcej miejsca. Tryb zręcznościowy bowiem to klasyczna jazda na czas odliczany w dół - gdzie każdy z punktów kontroli tegoż dodaje kilkanaście bezcennych sekund. Co ciekawe, możliwe jest wyłączenie uszkodzeń i... w sumie warto to zrobić! W przeciwnym razie każdy mocniejszy kontakt z elementami otoczenia, choć niewidoczny na karoserii samochodu, powodować będzie narastanie stopnia zniszczeń, co na dłuższych i trudniejszych technicznie odcinkach powoduje poważne problemy z ich ukończeniem, gdyż albo zdecydujemy się na jazdę szybko i po barierkach, a samochód odmówi współpracy już w połowie etapu, albo - jadąc miękko i ostrożnie - nie zmieścimy się w limicie czasowym. Wybór czwarty zaś - ten stawiający nas przed wyzwaniem - postawi nas w roli amatora, który z własnych pieniędzy nabywa pierwszy z samochodów, i każe piąć się po szczeblach drabinki kierowców rajdowych w celu osiągnięcia pozycji tego, któremu za reklamy płacą tyle pieniędzy, ile większość z nas nie zobaczy nigdy w życiu. Ostatni wreszcie tryb, multiplayerowy, pozwala zmagać się w liczbie do 6 graczy naraz, w LAN-ie bądź poprzez Internet, również w ramach tworzonych przez graczy zawodów. Tyle ogólników, przechodzimy do szczegółowego omówienia.

Wcześniejsze RC tworzono jako komputerowy odpowiednik oraz dopełnienie British Rally Championship. Efektem tego założenia były trasy nie tylko idealnie ukazujące to, z czym zmagają się zespoły podczas rajdów na wyspie, ale również ich szczególna konstrukcja - odcinki długie, nawet kilkudziesięciominutowe, w większości na bardzo wąskich trasach i trudnych technicznie. Autorzy RCX odeszli od tego założenia. Uważając, że przeciętnemu graczowi bardziej podobać się będą odcinki krótsze, a więc łatwiejsze do zapamiętania, zrezygnowali z podróży z kamerą i dążenia, by trasy w grze były jak najwierniejszą kopią rzeczywistych. Nietrudno zatem domyślić się, że w RCX jeździ się w sceneriach jedynie sprawiających wrażenie tych faktycznie gdzieś istniejących krajobrazów. Co więcej - autorzy ograniczyli znacznie ich długość i... liczbę - w tej chwili na rajd składają się zaledwie 4 odcinki, co daje łącznie 24 (plus, zdaje się, tor specjalny) etapy w całej grze, gdyż wymienione w materiałach prasowych 12 torów w trybie arcade to w rzeczywistości te znane z trybu mistrzostw, tyle że śmigamy po nich w drugą stronę - od mety do startu. Innymi słowy: ci z was, którzy liczyli na fotorealistyczne scenerie i mieli nadzieję na przeżycie choćby namiastki wrażeń rzeczywistych kierowców rajdowych - będą nieco zawiedzeni. Nieco, ponieważ nie sposób nie przyznać zarazem, że to, co widzimy na ekranie, a co udaje Szkocję, Walię czy... Stany Zjednoczone, może się podobać...

Z kilku względów. Przede wszystkim dlatego, że - korzystając z wolności twórczej - Warthog zdecydował się, prócz trzech tradycyjnych rajdów w Wielkiej Brytanii, na przeniesienie akcji na szutry w Stanach Zjednoczonych i Kenii czy w śnieg i lody Finlandii w ramach Arctic Rally. Dzięki temu, że tory są wymyślone, w ich obrębie znalazło się też miejsce na

**Rally Championship Xtreme nie jest wyczekiwanym Rally Championship 2001 i stanowi nie tyle może regres w rozwoju serii, ile wyraźnie zmienia jej charakter. Jeśli jednak preferujesz zręcznościowe podejście do rajdów - RCX jest grą stworzoną dla ciebie.**

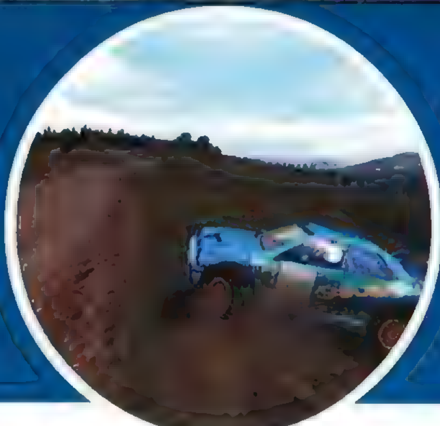
elementy urozmaicające monotonię "prawo dwa do niewidoczny lewo trzy, uwaga, możliwa hopa". Zatem od czasu do czasu przeszkadzać nam będą zwalone drzewa, pomiędzy którymi wykonać należy techniczny slalom, czy stojący tuż przy wstążce sprzęt budowlany oraz górniczy w Anglii i pługi śnieżne Finów. Dodatkowo w RCX pojawia się całe mnóstwo obiektów, których jedynym przeznaczeniem jest rozpraszanie uwagi gracza - przelatujące nad torem w Stanach wojskowe samoloty, lądujący Boeing, śmigłowiec i lotnia czy wreszcie stojący przy pomoście hydroplan. Nie mogę jednak nie przyznać, że RC99 podobało mi się... bardziej. Wtedy złudzenie jazdy ośnieżoną leśną drogą - kiedy na skutek zdecydowanie zbyt dużej prędkości stojące za blisko wstążki drzewa zlewały się w ścianę pni - było niesamowite. Tu nie utożsamiałem się z kierowcą ani przez chwilę...

Jeżdżąc i oglądając nie można jednak nie zauważyć, że pod jednym przynajmniej względem osiągnięcie Warthog wyraźnie góruje nad RC99 - engine RCX sprawia, że nie jeździmy już w zbudowanym z niewidzialnych ścian tunelu: wolno nam wybrać się na często niezamierzoną






Focus po przejściach...







**25 wspaniałych**

**Produkcja seryjna:**
skoda felicia
citroen saxo
ford puma

**Samochody o pojemności silników 1600 ccm i napędzie na jedną oś; produkcja nieseryjna:**
nissan micra maxi
honda civic
peugeot 106 maxi
ford puma
proton compact

**Samochody o pojemności silników 2000 ccm, produkcja nieseryjna:**
ford escort maxi
vauxhall astra
hyundai coupe
vw golf
renault megane
seat ibiza cubra sport

**Samochody WRC (taadaaam!):**
misubishi lancer EVO V
subaru impreza 2000
seat cordoba
subaru impreza 2001
peugeot 206 WRC
mitsubishi lancer EVO VI
ford focus
hyundai accent WRC
skoda octavia

**Legendy rajdów:**
sprawdźcie sami.

przejażdżkę po okolicy, możliwe jest także skracanie drogi pomiędzy drzewami. Co równie ważne, zniknęły bezpowrotnie niezniszczalne, "betonowe" krzaczki - nie powinny więc zdarzać się sytuacje, w których po kolizji samochód w "starciu" z ledwie widocznym kawałkiem zieleni stawał w miejscu, nadając się jedynie na złom. Warto wreszcie wspomnieć, że bodaj po raz pierwszy widzowie są najzupełniej trójwymiarowi. Nawet w Rally Trophy, moim aktualnym "numero uno" komputerowych rajdów, są jedynie bitmapami; zaś tu - modelami, którym niewiele brakuje, by stać się bohaterem jakiejś klasycznej TPP.

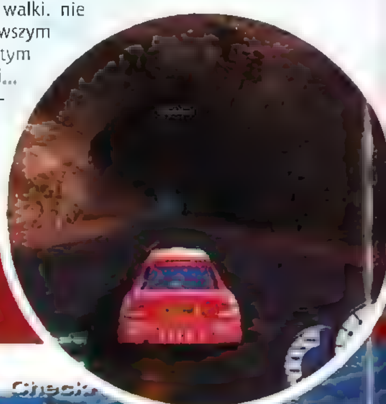
Tymczasem jednak bohaterami RCX są samochody. Możemy też uspokoić tych, którzy z faktu, że nie jeździ się w rzeczywistych sceneriach, wyciągnęli daleko idące wnioski - Warthog naturalnie zdołał uzyskać licencję na wykorzystanie rzeczywiście ścigających się samochodów (w tym - warto podkreślić - wyłączną na subaru impreza 2001!), nie grozi nam zatem jazda np. "superchargerem 2100" - nadspodziewanie podobnym do cordoby czy lancera evo V. Przyznać też trzeba, że team stanął na wysokości zadania; wspomniana impreza (2000 i 2001), cordoba i lancer - i ogólniej: wszystkie wymienione w ramce - nie tylko odpowiednio wyglądają i brzmią, ale tak też prowadzą się. Ciekawe jednak, że Warthog nie zdołał sobie zapewnić praw do innych danych, np. nazwisk co bardziej znanych kierowców. Można więc jedynie domyślać się, kogo reprezentować miał ten jeżdżący focusem heinonen czy ibizą - Amerykanin o swojskim nazwisku Kowalski. Wracając jednak do samochodów wizualizacja stopniowego ich brudzenia się i ewentualnych uszkodzeń godna jest tego, by stać się wzorem. Podobnie zresztą jak konstrukcja, tak i wygląd kokpitów. W tym ostatnim, nawiasem mówiąc, tak jak nie spodobało się mi się to, że przestały działać zegary na tablicy, tak ujął mnie efekt pochylania głowy u kierowcy... Tym większy jednak żal, gdy okazało się, że z uwagi na typowo zręcznościowe ujęcie rajdów w praktyce znacznie lepiej sprawdza się któreś z ujęć zewnętrznych.

No właśnie, wypada pomówić o czymś, co bezsprzecznie stanowi o klasie gry tego typu: czyli tym, co sprawia, że wierzymy - bądź nie - w to, że znaleźliśmy się za kierownicą samochodu na trasie rajdu - o jej fizyce. Ta w RCX, jakkolwiek wcale nie najgorsza, nie jest też tak rewelacyjna, jak chcieli zapewne tak twórcy, jak fani serii. Jeździ się bowiem nadspodziewanie łatwo - wchodzenie w poślizgi i wychodzenie z nich, nawet przy pokonywaniu zakrętów-kątów prostych jest... proste. Nie sprawia też problemu utrzymywanie oraz zmiana kierunku i prędkości podczas jazdy po kamienistym, bardzo nierównym podłożu lub w mokrym śniegu! Nie bardzo rozumiem też, czemu przy długich slide'ach i uderzeniu np. w mur bokiem, (nawet przy niewielkich prędkościach.) samochód nie tyle - jak wynikałoby z reguł fizyki - "przykleja się" doń, bądź - jeśli impet był większy - odbija odeń, ale... obraca wokół osi strzaskanego przedniego światła! Nie wydaje mi się wreszcie, by w rzeczywistości było możliwe dojeżdżanie do mety na punktowanych pozycjach bez któregoś z kół tymczasem w RCX zdarzyło mi się to kilkakrotnie. Wreszcie - nie raz i nie dwa nasze autko śmigać będzie po ścianach np. wąwozów niczym skibob. Wszystko to jest ciekawe o tyle, że pracownicy Warthog twierdzą, iż grę testowali m.in. prawdziwi kierowcy rajdowi. Cóż, jeśli tak, to najwyraźniej nie pozwalali sobie na zjazdy z wstążki...

Jeśli jednak mówimy już o wyraźnych niedoróbkach - to jest ich więcej. Pierwszym - wspomnianym już przy okazji jazdy bez koła - jest niewielki wpływ uszkodzeń na możliwości samochodu. Nie sposób nie zauważyć także, że nie udało się Warthogowi stworzyć wiarygodnego wrażenia prędkości - pomiędzy jazdą 60 a jazdą 100 nie ma różnicy; może prócz tego, że wskazówka prędkościomierza (tego na ekranie, nie na desce) jest niżej lub wyżej. Osobiście brakowało mi też mapki gdzieś u dołu ekranu - oznacza to bowiem, że zmuszeni jesteśmy zdać się na informacje podawane przez pilota i - jako że nieco zbyt często zdarza się pilotom spóźniać z ostrzeżeniem - własną pamięć. Nawiasem mówiąc, spóźnianie się nie jest winą ani polskiego wydawcy RCX - LEM, ani tym bardziej Macieja Wisławskiego, który - jak zapewne pamiętacie - pilotował już nas w Rally Championship 99 - dokładnie tak samo było w oryginalnej anglojęzycznej wersji gry. Na szczęście jednak, co należy podkreślić, istnieje w RCX tryb edycji wskazówek pilota: jadąc widzimy "taśmy" aktywacji komentarzy i możliwe jest dowolne zmienianie ich właściwości - od przesuwania po torze po określenie, czy związany z nimi komentarz powinien brzmieć "prawy 2" czy raczej "prawy 3". Mimo to, najpoważniejszym, jak się zdaje, mankamentem w RCX jest to, że gra okazuje się nierówna pod względem trudności. Przyzwyczajonym do poziomu "expert" w Colinie 2.0, zwyciężanie nie sprawi żadnych trudności! Już citroenem saxo, samochodem najsłabszej klasy standard, po pewnym czasie udawało mi się wygrywać poszczególne etapy rajdów; astrą zaś ukończyłem mistrzostwa z kompletem 120 punktów. Przyznam się, że samochodem z najwyższej klasy - 206 WRC - przejechałem dwa OS-y pierwszego rajdu i zrezygnowałem, gdyż gra, najprościej mówiąc, przestała mieć sens - zwycięstwo przychodziło samo...

W świetle powyższych uwag trudno o ocenę wyższą niż ta pod tekstem. Jeśli zaś miałbym podsumować Rally Championship Xtreme jednym zdaniem, powiedziałbym, że zanadto zbliżył się do serii Screamer - tak pod względem oprawy, jak treści. Zatem, jeśli preferujesz zręcznościowe ujęcie rajdów RCX jest grą stworzoną dla ciebie. Gdy jednak oczekiwałeś rajdowego odpowiednika GPL czy GP3, zawiedziesz się RCX nie jest w stanie przekonać do siebie na dłużej kogoś, dla kogo radość z gry bierze się także z walki, nie tylko ze zwycięstw. Cóż, tym pierwszym pozostaje życzyć dobrej zabawy, tym drugim zaś - polecić Rally Trophy i... cierpliwość w oczekiwaniu na Colin McRae Rally 3.0, które - zdaniem Codemasters - będzie czymś, czego nigdy dotąd na domowych komputerach nie było.

CGA





Wirtualny kokpit w całej krasie.

**6+**

**Producent:** Warthog/Actualize **Dystrybutor:** LEM **Internet:** www.warthog.co.uk **Wymagania:** PIII/A600 **Akcelerator:** min. 16 MB

- dokładna, szybka grafa
- urozmaicone trasy
- licencjonowane wózki
- wirtualne kokpity

- byle jak byle do przodu
- nieoficjalne, czyt. wymyślone trasy
- zbyt jak na mój gust, uproszczony





Bywało lepiej...

GATUNEK: **ARCADE/SPORT**

# SnowCross

**Michał Łukasiewicz**

**Od ponad roku sporty zimowe cieszą się w naszym kraju nieodnotowywaną od dawna popularnością. Kto jest autorem tych przemian gustów Polaków, tłumaczyć chyba nie muszę. Co ciekawe - wzrost zainteresowania dotyczy nie tylko skoków narciarskich, ale też innych sportów zimowych. Np. jakiś czas temu w Wiśle, rodzinnym mieście naszego mistrza, zorganizowano rajd skuterów śnieżnych. Natomiast tych, którzy o jeździe na prawdziwych tego typu pojazdach póki co mogą tylko pomarzyć, zainteresować powinien przedmiot tej recenzji - gra SnowCross.**

Już od dłuższego czasu w SnowCross pogrywać mogą właściciele PlayStation. My, pecetowcy, na konwersję musieliśmy sporo czekać. W tym czasie autorzy popracowali nieco nad engine'em gry, dzięki czemu role odwrócą się i teraz konsolowicze będą z zazdrością spoglądać na ekrany naszych monitorów. Nie mam jednak cienia wątpliwości, że gra nie każdemu przypadnie do gustu. Nie jest to bowiem program, który wiernie oddaje fizykę jazdy skuterem śnieżnym. Nic z tych rzeczy. SnowCross to po prostu dobrze wykonana arcade'owa ścigałka.

Najpierw należy dokonać wyboru jednego z trzech trybów rozgrywki: Event, Tournament lub Instant Action. Event to nic innego jak tryb spotykany w innych gierach pod nazwą 'quick start' (szybki start). Wystarczy wybrać jedną z dostępnych maszyn oraz trasę - i już możemy mierzyć siły z trzema konkurentami. Szkoda, że nie przewidziano opcji zwiększania liczby oponentów. Możemy natomiast ingerować w liczbę okrążeń, jaką będzie musiał przebyć każdy z zawodników, porę doby oraz warunki atmosferyczne. Brzmi nieźle, jednak w praktyce nie jest już tak wspaniale: wybór pory doby zawężono jedynie do dnia i nocy, a zmiana warunków to nic innego jak włączanie i wyłączanie padającego na trasie śniegu.







O dwóch kolejnych trybach za chwilę - teraz przyjrzyjmy się, czym i gdzie będziemy się ścigać. Tuż po pierwszym wystartowaniu SnowCross dostępnych jest 5 pojazdów. Różnice między nimi są zaledwie kosmetyczne: każdy model inaczej pomalowano, ma on także nieco inne parametry. Dopiero w miarę wygrywania poszczególnych części turnieju uaktywniane są nowe skutery. Również niewszystkie trasy będą oddane do dyspozycji gracza od zaraz. Na samym początku ścigać się można wyłącznie na trzech najłatwiejszych torach. Drogę do kolejnych otwierają udane występy (czyt. wygrane) w turnieju. Trasy wykonano starannie i aż chce się po nich jeździć, ehm, ślizgać się :-) Są one "zakręcone", a na dodatek istnieje wiele skrótów, dzięki którym możliwe jest zostawienie pozostałych daleko w tyle. I tak przygotujcie się na przejazd w opuszczonym tunelu kolejowym lub w jaskini naszpikowanej stalaktytami. Co rusz nasz skuter spotyka na drodze rozmaite wzniesienia czy specjalnie zaprojektowane "wyskocznie", w efekcie czego na dłuższą chwilę traci kontakt z podłożem. Czas spędzony w powietrzu można wykorzystać na wykonywanie ewolucji (kto grał w THPS, ten wie, o co chodzi). Ich wachlarz jest niewielki, jednak mimo wszystko jest to całkiem sensowne urozmaicenie i tak nienudnego wyścigu.

Rywalizację wypadałoby wygrać - to nie podlega dyskusji. Natomiast sposób, w jaki cel ten można osiągnąć, i owszem. Nie wystarczy z maksymalną prędkością pokonywać kolejne zakręty. To byłoby zbyt łatwe nawet jak na arcade'ówkę. Po obraniu jak najkrótszej drogi do celu nie należy zapominać o tym, że na trasie jest jeszcze trzech innych, którym nie w głowie rezygnowanie ze zwycięstwa. Dlatego warto czasem zaryzykować i z lekka zahaczyć będącego w pobliżu delikwenta, by ten stracił szansę na dotarcie do celu przed nami.

Wracając do dostępnych w grze trybów - Instant Action prezentuje prawie to samo co Event, z jednym tylko wyjątkiem. Tutaj komputer samodzielnie (losowo) wybiera skuter oraz trasę. Tryb Tournament to turniej, który podzielono na kilka etapów (bodaj osiem). Każdy z nich ma własną klasyfikację, a pierwsze miejsce to nie tylko puchar - oprócz tego otrzymujemy do dyspozycji dodatkowe modele skuterów.

Wykonywanie ewolucji podczas turnieju premiowane jest możliwością podrasowania ulubionego pojazdu. Za wykonanie każdej sztuczki otrzymujemy małe punkty, które następnie przeliczane są na dodatkowe parametry. Co ciekawe: bonusowe statystyki nie są na stałe przypisane do danej właściwości, tzn. jeśli dodamy 3 punkty do prędkości maksymalnej skutera, możemy później zamienić je na 3 punkty przyspieszenia. Niestety turniej obnaża konsolowe korzenie gry: zapis stanu rywalizacji możliwy jest wyłącznie po ukończeniu każdej części. Mimo że na początku, gdy na etap składają się 3, 4 rajdy, nie jest to znaczące utrudnienie, kiedy przyjdzie nam ścigać się na większej liczbie torów - staje się nie lada problemem.

Oprawa graficzna i dźwiękowa programu nie są niczym szczególnym. Co prawda: modele pojazdów wyglądają nieźle, a i otoczenie nie mąci wrażeń artystycznych, ale od dawna obecne są na rynku gry prezentujące grafikę bardziej szczegółową i realistyczną. Dźwięki także plasują się nieco poniżej poziomu stawianego prom ze szczytów list przebojów. Na plus zaliczam to, że całą muzykę zapisano w formacie audio, więc nie trzeba odpalać giery, by jej wysłuchać.

Ogólnie SnowCross oceniam pozytywnie. Dla mnie jeszcze przez długi czas pozostanie on miłym przerywnikiem między Deluxe Ski Jump a ambitniejszymi grami. W Polsce SnowCross będzie wydany przez firmę CD-Projekt pod tytułem Śnieżny Rajd 2002: Wyścig Skuterów Śnieżnych, w całości w naszym rodzimym języku, i ma kosztować zaledwie 39,90 zł.



**7**

**Producent:** Wanadoo ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.wanadoo.com ■ **Wymagania:** P 266 MHz, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, CDx12 ■ **Akcelerator:** tak

■ po prostu dobra zręcznościówka ■ niewygórowane wymagania sprzętowe ■ atrakcyjna cena

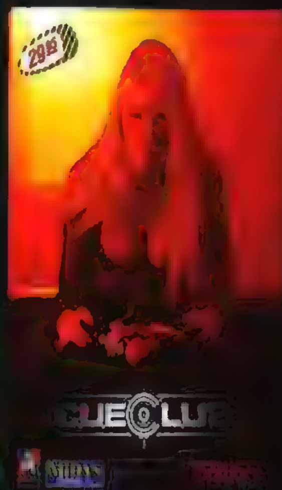
■ nie do końca rozwinięto pomysł z ewolucjami ■ brak trybu gry wieloosobowej

INFO

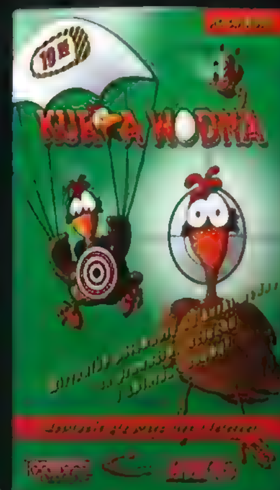
**Sympatyczna zimowa zręcznościówka.**

TopWare JUST 4 FUN







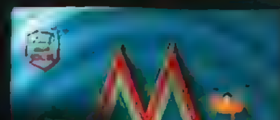




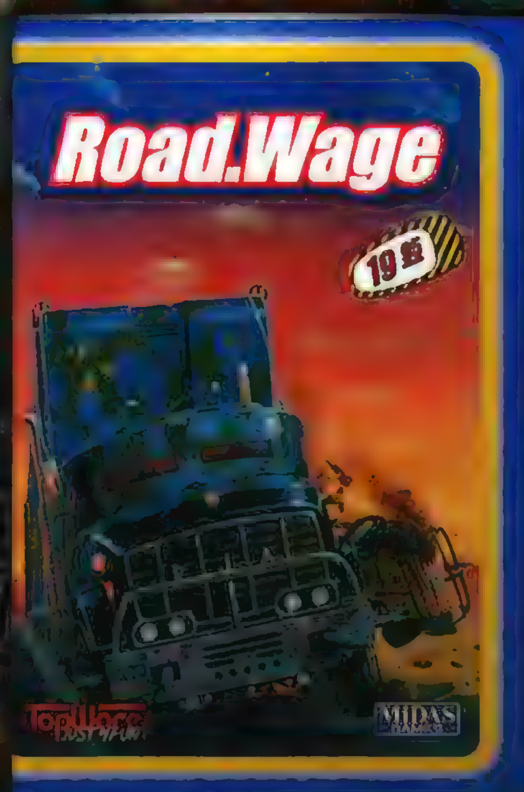


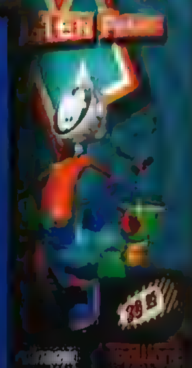


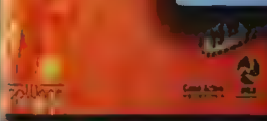
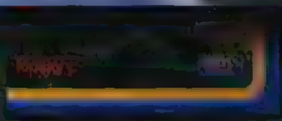


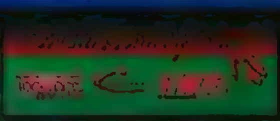




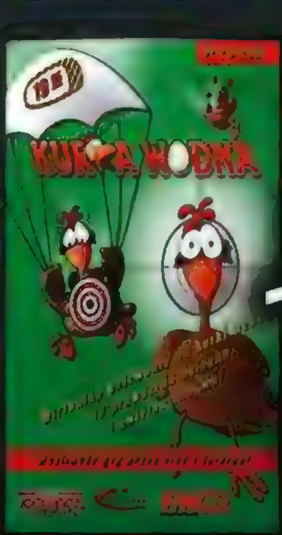


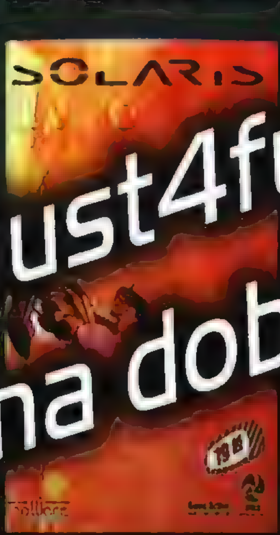


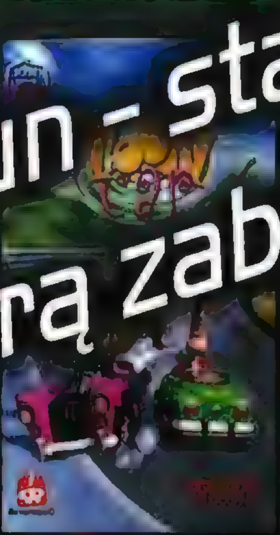
















**Just4fun - stać cię na dobrą zabawę!**

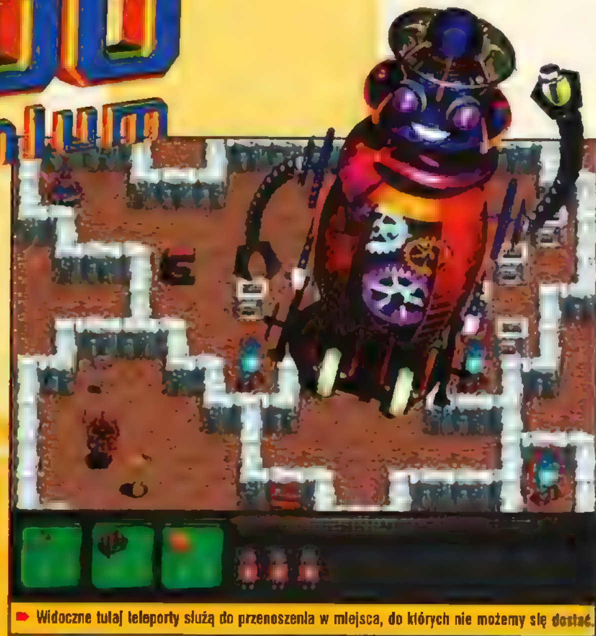
Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

GATUNEK: **ARCADE/LOGICZNA**

# Robbo millennium

■ **Eld**

**Jest kilka gier, które darzę dużym sentymentem i z którymi wiążą się moje wspomnienia z dzieciństwa. Jednak największy sentyment czuję chyba do Robbo. Tak, to była pierwsza gra, do której poczułem miłość (platoniczną, rzecz jasna - che, che) od pierwszego spojrzenia i poświęciłem jej wiele zdrowia. Potrafiłem nawet na jakiś czas zakopać z siostrą topór wojenny, by wspólnie pokonywać kolejne poziomy Robbo. A było tego sporo, bo na Atarynce chyba żadna gra nie doczekała się aż tylu mutacji, co właśnie Robbo.**



Widoczne tutaj teleporty służą do przenoszenia w miejsca, do których nie możemy się dostać.

Robbo na blaszak to już nie było to samo. Kiedy ujrzałem go po raz pierwszy, byłem bardzo rozczarowany. Jakoś ten okrągły, metalowy koleś, udający mojego kochanego Robbo z Atarynki, nie wzbudził we mnie pozytywnych odczuć. Trochę pograłem i wnet zapomniałem. Pozostała tylko legenda... aż do pewnego styczniowego dnia, kiedy do redakcji dotarła paczka z L.K. Avalon, a w niej Robbo Millennium. Pod tym tytułem w zasadzie kryją się dwie gry. Jedna to wersja starej z roku 1994 i w zasadzie nie wymaga komentarza, bo - jak mniemam - po wersję retro sięgną jedynie starsi gracze, a ci powinni doskonale pamiętać starego, poczciwego Robbo.

Właściwa Robbo Millennium składa się z dwóch trybów, a raczej planet. Pierwsza z nich to stara wersja Robbo z nową grafiką i drobnymi zmianami. Układ większości plansz jest identyczny. W sumie jest ich sześćdziesiąt, podczas gdy druga planeta oferuje siedemdziesiąt sześć, przy czym mam wrażenie, że druga planeta jest trudniejsza (być może dlatego, że plansze z pierwszej planety są mi znane sprzed lat). Zapewnia to grę na co najmniej kilka wieczorów.



Tym, którzy do tej pory nie mieli szansy spotkać się z naszym bohaterem, należy się kilka słów wyjaśnienia. Robbo to taki robocik, którego zadaniem jest zebranie porozrzucanych po planecie śrubek - dzięki nim będzie mógł uruchomić swój statek kosmiczny. To jest pretekst do tego, by nieco wykorzystać szare komórki w grze logicznej wzorowanej na kultowym Boulder Dashu. Zgadza się - nie ma co ukrywać, że właśnie ta gra stanowiła inspirację dla twórców Robbo: z tą różnicą, że diamenciki do pozbierania zastąpiono śrubkami.



Większość lokacji jest utrzymana w ponurej kolorystyce.



Tak wyglądał Robbo w roku 1994...



...a tak prezentuje się dzisiaj.

Nie jest to oczywiście łatwe - podczas zbierania śrubek trzeba używać szarych komórek. Często, gęsto musimy coś przesunąć, coś wysadzić, znaleźć klucz do drzwi etc. Dodatkowym utrudnieniem są czający się w labiryncie przeciwnicy oraz działka. Sam się teraz trochę dziwię, jak tak prosta gierka lat temu kilkanaście zdołała przykuć mnie do monitora na tak długi czas? Widać, kilka czarno-białych pikseli miało coś magicznego - coś, czego chyba jednak brakuje Robbo Millennium. Niby to ta sama gra, ale jednak nie ma tego czegoś...

Grafika - w rzeczy samej - uległa dużej zmianie, choć nie drastycznej. Nadal kamera ukazuje ekran gry w ten sam izometryczny sposób, aczkolwiek jednocześnie uzyskano efekt pseudo 3D. Robbo, przeciwnicy i wszelkie inne elementy scenografii udają, że są trójwymiarowe. Elementy te, jak i postacie nie są jakimś cudem graficznym, powiedziałbym, że wyglądają tak jak w większości przypadków gier dobre pięć lat temu, ale co tam... w końcu nie chodzi tu o grafikę. Zmianą w stosunku do starego poczciwego Robbo jest również liczba kolorów. Wprawdzie te są jakoś tak przytłumione czy mroczne, ale w sumie nie prezentują się szpetnie. Inaczej ma się sprawa z dźwiękiem, który - moim zdaniem - jest paskudny. Niedobrze się robi, gdy co chwila słyszymy pseudoelektroniczny głos, który przypomina "Seksmisję" i komentarze w rodzaju "znalazłeś śrubkę", "drzwi otwarte" etc.

Tak jak pisałem wcześniej: w Robbo Millennium gra się całkiem przyjemnie, ale nie ma w tym magii - tak jak na Atarynce. Widać, naprawdę się starzeję. Ocena końcowa jest w sumie wynikiem mojego sentymentu do Robbo niż rzeczywistej wartości Robbo Millennium.

PS A tak na marginesie - w reklamach gry Robbo od wielu miesięcy uparcie zbiera ŚRÓBKI. Hm...

**6**

**Producent:** L.K. Avalon ■ **Dystrybutor:** L.K. Avalon ■ **Internet:** www.lkavalon.com ■ **Wymagania:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000/ME, 4xCD-ROM ■ **Akcelerator:** zbędny

👍 ■ dołączona stara wersja Robbo ■ na kilka wieczorów w sam raz

👎 ■ grywalnością nie dorównuje wersji na Atari XE ■ dźwięk

**L.K. Avalon**



L.K. Avalon - jedna z najdłużej działających firm na rynku gier komputerowych w Polsce. W zamierzchłych czasach energicznie działała na rynku ośmiobitowców, obecnie - z nieco mniejszym entuzjazmem - wykonuje gry na blaszak. Oferta L.K. przedstawia się następująco:

J.B. - przygodówka o przyjaźni młodzieńca z szalonym naukowcem. Młodzieńca, który w efekcie eksperymentu staje się prosiakiem...
3 w 1 - pakiet trzech zręcznościówek: Autka (wyścigi), Dark Moon (strzelanka), Mr Tomato (platformówka).
Wyspa 7 skarbów - platformówka, w której bohater ląduje na tajemniczej wyspie.
Przeklęta ziemia - strzelanka ukazana z kamery w rzucie izometrycznym.
Strikepoint - dla odmiany: strzelanka, w której steruje się helikopterem.
MadTrax - futurystyczne wyścigi z bardzo ładną grafiką.
A.D. 2044 - jedna z najlepszych przygodówek w dziejach polskiej komputeryzacji. Fabuła w dużym stopniu bazuje na filmie Machulskiego "Seksmisja"; ładna grafika 3D.
Liath - kolejna gra przygodowa, tym razem osadzona w świecie fantasy. Znakomita renderowana grafika i świetna muzyka.
Tunguska - połączenie przygodówki z bijatyką.
Tridonis - ertees o zmaganiach ludzi z najeźdźcami z kosmosu.
Reah - jedno z najpoważniejszych przedsięwzięć polskich twórców. Gra przygodowa z prerenderowaną grafiką.
Schizm - gra twórców A.D. 2044 i Reah. Niemal tysiąc lokacji, prawie trzy godziny animacji...


BIG STAR

GATUNEK: **PRZYGODOWA**

# DRACULA 2
## OSTATNIE SANKTUARIUM

**El General Magnifico**

**Ponieważ mój szanowny i znakomity kolega dokładnie przedstawił niegdyś czytelnikom postać Vlada Draculi, pozostaje mi tylko zastanowić się, dlaczego akurat ten średniowieczny władca trafił do legend i stał się synonimem odwiecznego Zła. W końcu nie był ani najbardziej krwiożerczym z władyków tej części świata, a pod względem liczby ofiar trafiło się kilku odeń znacznie lepszych (np. budowniczy piramid z ludzkich czaszek, władca Złotej Ordy, Timur zwany Kulawcem.**

Prawda, że Draculę "wylicza się" na około sto tysięcy ofiar, ale należy pamiętać, że w owych czasach w Mołdawii tron zdobywało się, strącając zeń zwłoki poprzednika, a następcy zależało zazwyczaj na przedstawieniu nieboszczyka w wyjątkowo ponurym świetle - im gorszy był zeń drań i łobuz, tym lepsze prawa do tronu miał następca. Dracula, trzeba to przyznać, potrafił się wykazać przynajmniej pewnym łotrowskim poczuciem humoru, bo np. posłom sułtańskim, którzy nie chcieli zdjąć przed nim turbanów, kazał te turbany po prostu poprzybijać ćwiekami do głów. Dracula okazał się też bardzo zajadłym wrogiem Turków, a trzeba wam wiedzieć, że to właśnie oni kształtowali opinię publiczną w tej części świata przez następne pięćset lat. Wydaje mi się, że jedynym tytułem do sławy mołdawskiego królika był ten, że jego nazwisko wpadło w ucho Bramowi Stokerowi, który uczynił zeń pierwowzór swego literackiego bohatera.

Swoją drogą, ciekaw jestem, skąd się wzięły opowieści o wampirach - i czemu przypisuje się im takie zło? Sam dałbym się ukąsić wampirowi, by zyskać nieśmiertelność. Jeżeli ktoś uważa, że łażenie po słońcu to taka łaska, niech się przejdzie przez Saharę... a potem pogadamy. Cokolwiek by rzec, istnieją powody do przypuszczeń, że życie na ziemi zrodził mrok, słońce zaś wcale nie jest tak życiodajne, jak się nam zdaje (o czym co roku jesienią przekonuje się wielu pacjentów poradni dermatologicznych)... a przynajmniej nie jesteśmy od niego uzależnieni wprost. Picie krwi... Ha! mogę sobie wyobrazić kilka gorszych napitków (niektóre nawet bezalkoholowe!). No chyba że pozostanie kwestia zgagi. Ale przecież wampiry nie zabijały! Z punktu widzenia wampira zabicie ofiary byłoby czymś w rodzaju... wybaczcie porównanie spalenia spiżarni, tzn. czynem może i nagannym moralnie, ale bezsprzecznie głupim.


Gotyckie, choć wiktoriańskie klimaty.

W tym miejscu Anakha zwrócił mi uwagę na całe klany wampirów z systemu gier Masquerade i powieści pani Anny Rice - te jednak ze swymi wziętymi z folkloru pierwowzorami mają tyle wspólnego, ile krasnoludki króla Błystka z krasnoludami króla Thorina Dębowej Tarczy.



Co prawda, istnieje możliwość, że wampiry Stokera były niewinnymi stworkami, a prawdziwe... czytaliście książkę "Twierdza"? Paula Wilsona? Tak, Molasara-Rasaloma mógłbym się bać. Ale przy nim Drakula był postacią operetkową - taką, jaką nam pokazał Leslie Nielsen, łatwą do pokonania za pomocą osinowej kuli... czy może srebrnego kołka. A propos: czy nie zaciekawiło was kiedyś pytanie, dlaczego nie złoto miało w legendach magiczną moc przeciwko siłom Zła i Ciemności, ale dużo odeń tańsze srebro?

I oto firma Wanadoo postanowiła zdyskontować sukces pierwszych swoich gier, zastraszając nas dokumentnie, bo po niedawno wydanym Draculi: Zmartwychwstaniu (ten program został nawet zlokalizowany) i Necronomiconie wypuściła na rynek grę Dracula 2: Last Sanctuary (polska wersja Dracula: Ostatnie Sanktuarium).

Wprawdzie Harkerowi, naszemu bohaterowi z poprzedniej części (Dracula: Zmartwychwstanie), udało się uratować żonę z wampirzych szponów i odwieźć ją bezpiecznie do Londynu, ale Zło nie daje za wygraną. Mina nie może się otrząsnąć z choroby, na jaką zapadła w Transylwanii, i właściwie pozostaje w letargu. Na domiar złego zaraz na początku jesteśmy świadkami przybycia Draculi do Londynu. Okazało się, że przebiegły wampirsyn przygotował sobie już wcześniej siedzibę w Londynie (dlaczego tak późno? XIX-wieczna Transylwania była pewnie dużo bardziej obskurna, niż jest teraz, a i obecnie nie jest to miejsce, w którym chciałoby się straszyć). Powierzywszy żonę opiece zaprzyjaźnionego (hm?) doktora, Harker rusza do boju uzbrojony tylko w wierny smith-wesson i trzy pociski. Ale jak mówili dawniej: "Pan jest moim pasterzem i nie lękam się zła". Ten smith-wesson to tylko przejaw zdrowej, anglosaskiej przezorności. Bardzo zresztą jest przydatny, kiedy trzeba rozwalić jakiś zamek, choć przeciwko siłom Ciemności niewiele można nim wskórać (chyba że się go nieco podrasuje, ale to później).

Powrót Drakuli.

Gra wygląda w zasadzie (co ja gadam, JEST) na kontynuację części pierwszej, z jej wszystkimi wadami. Nie było ich za wiele (nie mówię tu o lokalizacji - przy okazji, Van Richten, czy kim tam jesteś jak czegoś nie wiesz, zapytaj starszych. W polskiej wersji nie zostały "francuskie" napisy. To tylko język rumuński - który sam sobie przypisuje należność do języków romańskich, bo go na potrzeby chwili [jakże to, powstaje państwo rumuńskie, a nie masz rumuńskiego języka?] wymyśliło kilku dziewiętnastowiecznych transylwańskich Miodków - wzorowany jest na dziwacznej mieszaninie francuskiego i włoskiego). Lokalizację zrobiono bardzo profesjonalnie, ale o tym nieco później... Gra ma dość prosty interfejs (znany nam już z części pierwszej) i w zasadzie prowadzi gracza za rękę - wskazując kształtem kursora, co na danej lokacji można zrobić.

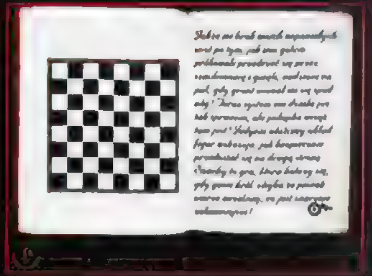
Jeżeli w danym miejscu można użyć jakiegoś przedmiotu, to jego obrys zamienia się w zielony. W istocie przy takich wskazówkach ciężko coś przeoczyć. Choć przyznać muszę, że raz zdarzyło mi się paskudnie utknąć...

Skoro tyle się już mówiło o grach Wanadoo, muszę dodać jedno. Wydaje mi się, że specjalnością gier robionych we Francji lub firmowanych przez Francuzów są znakomite animacje. Dało się to już zauważyć dość dawno (Wersal) w grach firmy Cryo - choć tamte nie były tak dobre jak omawiane ostatnio. D2 ma animacje iście znakomite - żywe, wyraziste i ostro kreślone. I choćby tylko dla tych animacji warto zagrać w Draculę 2, bo momentami wszystko wygląda jak bardzo dobrze wykonany animowany film. Animacja skoku Harkera na żyrandol godna byłaby Oskara.

Interfejs jest dokładnie taki sam jak w Dracula: Zmartwychwstanie, Necronomiconie i mocno podobny do tego, jaki mieliśmy w Messengerze. Jest o tyle prosty, że sam kształt kursora wskazuje możliwość zrobienia czegoś w danym miejscu lub przejścia w konkretnym kierunku. Jest to prowadzenie gracza za rękę, co jednych może zirytować, inni zaś powitają to z entuzjazmem. Prawdziwie denerwujący jest sposób przemieszczania się pomiędzy lokacjami. Nagłe przeskoki pomiędzy nimi to nie jest to, co dzisiejsze Tygrysy lubią najbardziej. W miejscu, w którym jednak się zatrzymasz, masz możliwość obrotu o kąt przestrzenny 4? (Co oznacza możliwość dowolnego obrotu we wszystkich możliwych płaszczyznach.) I trzeba rzec, że wszystkie lokacje zrobiono o tyle starannie, że zachowano np. wierność perspektywy - przedmioty niewidoczne z jednego miejsca, mogą odsłonić swe tajniki, gdy zajdziesz je z boku.



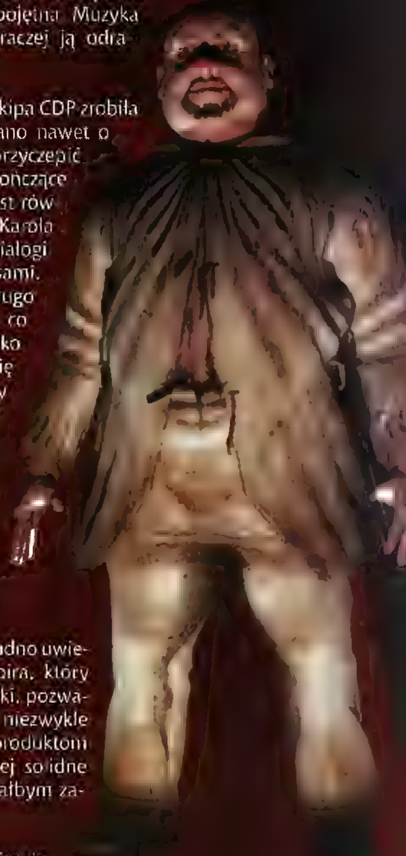
Jest przecież różnica pomiędzy Draculą 1 i Draculą 2. Ta mianowicie, że w pierwszej części przygód Harkera nikt nas nie poganiał - nie było żadnych elementów rozgrywanych na czas. Tu jest inaczej - od czasu do czasu atakują nas jakieś paskudne stwory (na oko widać, że nie mają pojęcia o konwencji genewskiej i innych cywilizowanych sposobach walki) i trzeba nam je załatwić, a odporne na wszystko są niczym ci żółtoskorzy, skośnoocy ludkowie, którzy leczą płaskostopie, kopiąc po twarzach rozmaitych przeciwników. Ale jeśli sobie przypomnisz, że stwory mroku ogromnie nie lubią światła... to masz problem rozwiązany. Jest wprawdzie trochę zachodu z właściwym ustawieniem luster (tak nawiasem mówiąc: po co wampirowi - którego wizerunek, jak wiadomo, nie odbija się w lustrach - w domu te ogromne trema, nie mam pojęcia), ale po przeskoku na żyrandol (a skok to taki, że Douglas Fairbanks byłby się przy tym dorobił ruptury) zyskujesz chwilę spokoju. I dalej możesz badać tajemnice mrocznego domczyska (jak jest zamczysko, to czemu nie może być domczyska?). Później przyjdzie ci zresztą badać londyńskie podziemia, dom dla umysłowo chorych (pamiętajmy, że mamy w grze wiek XIX, w którym za najlepszy lek w przypadku choroby psychicznej uważano kaftan bezpieczeństwa), na koniec domostwo Drakuli. Wszystko to mroczne... ale na swój sposób piękne.



Takich przygód będziesz miał więcej - co w pewnym sensie zwiększa atrakcyjność gry, robi się bowiem przez to nieco barwniejsza. Jak mawiał Hitchcock "...nic tak nie ożywia akcji jak kilka trupów".

Oprawa muzyczna jest bliźniaczo podobna do tej z D1 - niekiedy irytująca, niekiedy po prostu obojętna. Muzyka dla zaciekłych miłośników przygodówek, innym raczej ją odradzam.

Jako się rzekło nieco wcześniej, grę zlokalizowano (ekipa CDP zrobiła to z właściwą sobie dbałością o szczegóły). Zadbano nawet o przetłumaczenie napisów. Można się ewentualnie przyczepić tylko do pewnej pretensjonalności tłumaczenia - kończące początkową wypowiedź Drakuli "Przemówiłem!" jest równie idiotyczne jak słynne "Howgh! Ja skazal!", Karola Maya. Ale ktoś inny mógłby rzec, że się czepiam. Dialogi podano bardzo starannie i doskonale "zagrano" głosami. Lokalizacje gier są w Polsce coraz lepsze - i niedługo chyba w ogóle przestaniemy na nie zwracać uwagę, co ich autorzy powinni odbierać jako najwyższe pochwały. Trudno się zachwycać czymś, co z natury powinno być bardzo dobre. Ale żeby nie zostawiać niedomówień, napiszę wyraźnie, że za lokalizację wystawiłbym jej twórcom znacznie wyższą ocenę niż tym, którzy zrobili grę podstawową. Zespół tłumaczy wykonał bardzo dobrą robotę.



Na zakończenie jedna uwaga: trudno uwierzyć w zdrowy rozsądek wampira, który po całym domu posiał wskazówki, pozwalające dotrzeć do jego kryjówki, a także elementy niezwykle skomplikowanego zamka. Ja tam bym raczej zaufał produktom firmy Gerda... lub jakiejkolwiek innej, produkującej solidne zabezpieczenia antywłamaniowe. Ale wtedy nie miałbym zabawy.

W sumie oceniam samą grę w granicach 5/10, lokalizację na 9/10, razem więc niech będzie 7...

*Carfax daje mi wielką satysfakcję i jest miejscem bezpiecznego schronienia, gdzie mogę pić krew moich ofiar! To dlatego zostawiam mojego czarnego strażnika, żeby pilnował domu tak żeby żaden intruz nie dostał się w niewłaściwe miejsce! Ludzie są stanowczo bezużyteczni! Tajemny mechanizm który tu znalazłem jest tak prosty, że nawet dziecko nauczyłoby się go w kilka minut! Nie żywię niczego, prócz pogardy dla tak dziecinnej rasy!*





**Producent:** Wanadoo **Dystrybutor:** CD-PROJEKT **Internet:** www.wanadoo.com **Wymagania:** Win 95/ 98/ME, P 166 MHZ, 32 MB RAM, Karta graficzna 4 MB, 16-bitowa karta dźwiękowa **Akcelerator:** tak



- znakomite, żywe i bardzo wyraziste animacje
- możliwość zapisu gry w dowolnej chwili
- dobra lokalizacja



- brak opcji wyświetlania dialogów
- brak płynnego przejścia między kolejnymi lokacjami

GATUNEK: TPP

# Darkened Skye

Eld

**Ciekawe, czy panowie odpowiedzialni za stworzenie Lary Croft wyobrażali sobie, że powołując do życia ową postać zmienią raz na zawsze wizerunek gier? Przecież zanim ukazał się Tomb Raider, kobiety w grach były czymś wielce wyjątkowym. Lara Croft odmieniła ten stan rzeczy, a już całkowicie zmienił się wizerunek bohaterów gier TPP. Na ekranach monitorów zamiast napakowanych herosów, od kilku lat oglądamy częściej skąpo ubrane laski, rozsmarowujące setki złych facetów.**


Czyżby Skye była uczennicą Yody?

Cóż takiego tutaj mamy? Rudowłose dziewczę o imieniu Skye, które ma zamiar ocalić świat przed złym i okrutnym Necrothem. Ambitne zadanie jak na biedną pasterkę, nieprawdaż? Tyle, że kobiety w grach dokonywały już nie takich cudów! Zatem nasza urocza pastereczka porzuca stado swoich owieczek, bierze w garść badyl i wraz z mocno sarkastycznym gorgoylem o imieniu Drac wyrusza w świat w poszukiwaniu pięciu części amuletu, dzięki któremu można pokonać Necrotha. Tak pokrótce przedstawia się fabuła, typowa dla wszelkich gier rozgrywanych w fikcyjnych światach fantasy.

Sama gra to klasyczny action-adventure TPP, który najłatwiej określić jako skrzyżowanie Tomb Raidera z Drakan: Order Of The Flame. Nasza bohaterka odważnie przemierza kolejne krainy, po drodze pacyfikując tłumy potworów i poszukując potrzebnych w danej chwili przedmiotów (dlaczego zawsze, by dostać jakiś przedmiot od NPC, należy dostarczyć mu drugi, znajdujący się pięć dni wołami od tego miejsca?) oraz głowiąc się nad licznymi problemami natury "co ja tutaj muszę zrobić" lub "co ja tu właściwie robię"?

Zagadki może niezbyt trudne, ale niestety minusem gry jest to, że rozwiązanie niemal każdego problemu wiąże się z koniecznością zwiedzenia dużego fragmentu danego poziomu. Nie jest to zbyt zabawne, żeby nie powiedzieć nudne, a w dodatku poziomy mają to do siebie, iż są zbudowane jak labirynt na wyspie Knossos. Chwila nieuwagi i można się zagubić. Wprawdzie przydatni mogą się okazać NPC, ale mówiąc szczerze: ani nie jest ich zatrważająco dużo (jak na tego typu grę, bo przecież to nie jest klasyczny erpegie), ani też interakcję z nim nie zawsze należy uznać za interesującą tudzież pomocną. Po drodze Skye zbiera także porozrzucaną manę, która - jak łatwo się domyślić - jest niezbędna do czarowania. Zaklęć, jakie zna nasza pastereczka, jest około dwudziestu i to całkiem zróżnicowanych, bo ruda miota błyskawicami i ognistymi kulami, zamienia biedne potwory w kamień etc.

Skuteczność czarów zależy od tego, z kim mamy w danej chwili do czynienia, a potworów trochę jest i są one inne w zależności od części świata, w której się aktualnie znajdujemy. Szczególnie złośliwe są latające insekty, które z zapałem starają się dopaść Skye. Alternatywą dla tych, którzy przedkładają magiczne zdolności nad siłę fizyczną, jest dzierżony przez Skye w rękach kij. Cóż, jak dla mnie - macha nim bez finezji niczym cepem, aczkolwiek skuteczności tej broni nie sposób odmówić. Mam nawet wrażenie, że kij jest bardziej efektywny niż miotanie zaklęciami. I to w zasadzie wszystko, co można napisać o tym, jak się gra w Darkened Skye. Ot, jeśli jesteś zagorzałym fanatykiem Lary lub Rynn, pewnie gra przyciągnie cię na dłużej przed monitor, ale przeciętny gracz szybko się chyba znudzi.

**Mało oryginalne połączenie Tomb Raidera z Drakan: Order Of The Flame. Po raz kolejny bohaterska kobietka ratuje świat przed złem.**

Od strony technicznej gra prezentuje przyzwoity, choć daleki od ideału poziom. Przede wszystkim zwraca uwagę koszmarna animacja postaci. Przynajmniej jeśli chodzi o to, jak skacze Skye. Z początku śmiałem się z tego, ale z czasem te jej koślawe podrygi zaczęły mnie denerwować. Raz, że idiotycznie to wygląda, dwa - przeszkadza nieco w grze - nie zawsze skoki wychodzą tak, jakbyśmy chcieli.

### Podobne gry

Drakan: Order Of The Flame - TPP rozgrywany w fantastycznym świecie pełnym smoków i magii. Bohaterką jest mszcząca się za śmierć bliskich wojowniczka Rynn, której towarzyszy smok imieniem Arokh. Z jego pomocą (można latać na smoku!) nasza bohaterka sprawnie rozprawia się z setkami wrogów, rozwiązuje przeróżne zagadki i unika zastawionych pułapek.

Tomb Raider - o tej grze można by napisać książkę albo nawet dwie. Piękna pani archeolog dorobiła się w ciągu paru lat kilku części swoich komputerowych przygód, milionów fanów, tyleż samo zacieklych wrogów, a także filmu. Inna sprawa, że każda kolejna część gry była coraz gorsza, więc może dlatego obecnie Eidos pracuje nad zupełnie nowym obliczem Lary.


Zimne wnętrza gotyckich budowli pełne są wrogów.


Czyżby Skye miała ochotę na przejażdżkę archaicznym zeppelinem?

**6**

**Producent:** Simon & Schuster Interactive ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.ssinteractive.com ■ **Wymagania:** Windows 98/ME/XP/2000, P II 350, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** wymagany 8 MB

+ dobre głosy lektorów + niezgorsza muzyka

- brak opcji wyświetlania tekstu - nic oryginalnego - słabe animacje

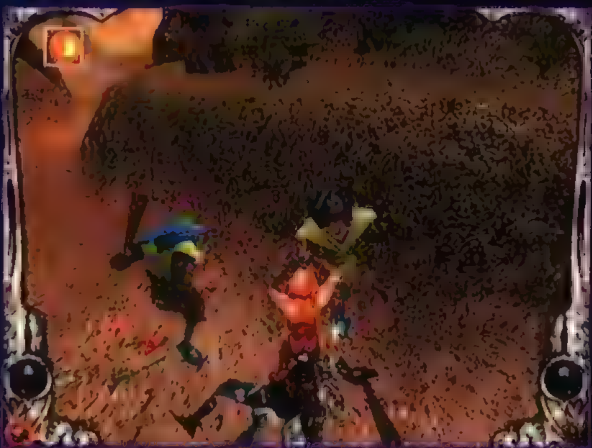
INFO



Skye porządkuje świat!



Ten pagórek dziwnie przypomina druidzki Stonehenge.



Skye sprawnie wymachuje kijem.



Często podczas gry przyjdzie ci rozmawiać z NPC.



Latające insekty są bardzo uciążliwe.



Przeciwnicy w lochach przerażają stałą grozą!

Również to, jak poruszają się potwory, pozostawia wiele do życzenia. Chodzą niczym trolle rodem z Pratchetta, machają bronią jak chłop pańszczyźniany cepem, a umierając padają na glebę jak worek ziemniaków. No, to chyba dokładny i obrazowy opis.

Za plus grafiki uznać należy to, że każda z pięciu części świata oferuje odmienne lokacje. Skye zwiedzi zatem podziemia, krainę przypominającą Chiny oraz miejsce zamieszkiwane przez gorgoyle. Te ostatnie jakoś dziwnie skojarzyły mi się z poziomami i klimatem Undying. Monumentalne budowle, olbrzymie wnętrza gotyckich kościołów, ciemne kolory... czy nie macie wrażenia, że skądś to już znamy?

Nie zgorzej spisali się graficy, jeśli chodzi o postacie. Owszem, co więksi sceptycy powiedzą, iż Skye nie jest tak dobrze zbudowana jak Lara i Rynn, że jej ubranie nie jest tak seksowne jak u dwóch wymienionych pań, lecz czy to tak naprawdę ma znaczenie? Wszak mój ulubieniec Ragnar nie biegał rozebrany jak do rosołu, a mimo to w Rune grało się kapitalnie.

Ważną rolę w grze odgrywają całkiem niezłe cut-scenki, chwilami miałem nawet wrażenie, że jest ich... za dużo. Wizualnie może nie jest idealnie, ale za to w słuchawkach rozlegają się przyjemne dźwięki. Bardzo dobrze głos postaci Skye podłożyła niejaka Linda Larkin, czyli osoba, która swego czasu użyczyła głosu Księżniczce Jasmine z disneyowskiego "Alladyna". Natomiast w rolę Draca wcielił się Rob Pruitt, człowiek podkładający głos w amerykańskich kreskówkach. Oboje spisują się - jako się rzekło - bardzo dobrze, a napotkanym NPC też nie sposób zarzucić braku wprawy w obracaniu językiem. Przez cały czas w tle pogrywa muzyka mająca na celu sprawić na graczu wrażenie baśniowo-średniowiecznego klimatu - ale nie jest to w sumie nic specjalnego.

Jeśli mam być szczery, zdecydowanie bardziej wolę Drakan: Order Of The Flame, nie mówiąc już nawet o tym, iż Darkened Skye nie dorasta do pięt Rune'ie. Nie zrozumcie mnie źle, gra nie jest najgorsza, ale zwyczajnie też nie jest nowatorska ani też perfekcyjnie zrealizowana. Sięgnąć po Darkened Skye możecie, choć nie spodziewajcie się cudów.



■ Eld

**Przeważnie producenci gier dość dziwnie, by nie powiedzieć śmiesznie, interpretują mitologię skandynawską. Częstokroć zaciskam ze złości zęby lub zataczam się ze śmiechu, kiedy przychodzi mi czytać o fabule gier z wikingami w rolach głównych lub też w takowe grać. Nie inaczej jest niestety z historią przedstawioną w End Of Twilight...**

GATUNEK: STRATEGIA +PRZYGODÓWKA

# End Of Twilight

Astyd nawet pisać o fabule End Of Twilight, gdyż mam niemiłe wrażenie, że co niektórzy młodsi gracze mogą potraktować przedstawioną tu historię jako część prawdziwej mitologii skandynawskiej. Kiedy tak się zastanawiam, czemu programiści lubują się w ładowaniu do głów graczy bzdur, dochodzę do wniosku, że jest to zarówno wynik zapatrzenia w hollywoodzkie superszmiry, jak i lenistwa facetów piszących scenariusze, którym nie chce się zaglądnąć do fachowej literatury. Efektem tego są takie babole jak opowieść w End Of Twilight.

Parę słów na jej temat jednak się wam należy... Przedstawia ona losy Odyna oraz jego śmiertelnego wroga - Fenrisa, po Ragnarok. Według fabuły End Of Twilight - w wyniku Ragnarok (czyli ostatecznego boju bogów z Gigantami) Walhalla spada na ziemski padół. Rozerwana na kawałki rozciąga się na nieboskłonie, wymieszana z fragmentami Ziemi w postaci latających wysp, na których toczy się rozgrywka. W tym samym czasie Odyn i Fenris, którzy zginęli podczas Ragnarok, lądują w krainie zmarłych (nazwanej przez autorów Świętą Ziemią - co za ignorancja). Obaj chcą powrócić do Asgardu, lecz pozbawieni dawnej mocy muszą liczyć na własne umiejętności i posiłkować się różnymi sztuczkami. Fenris postanawia działać na własną rękę, zaś Odyn najmuje do pomocy trzech wojowników: Eryka, Aksa i Bersa, których wspomaga niejaki troll - Liv.



Troll szczerzy kły, choć nie wie, że za chwilę zginie.



Aks znowu narozrabiał, czego efektem są widoczne tutaj płomienie.



Nieraz przyjdzie ci się zmierzyć z kilkoma przeciwnikami naraz.

Nie powiem, bym po zapoznaniu się z fabułą był zadowolony - ale gra zaskoczyła mnie in plus. Zacząłem rozgrywkę z przeświadczeniem, że będzie mi dane obcować z grą akcji w stylu Raymana, a tymczasem End Of Twilight to strategia turowa w stylu Incubation, z elementami przygodówki.

Podczas każdej tury wybieramy postać, którą następnie poruszamy lub wykonujemy daną czynność, jak chociażby atak czy interakcję z obiektem (np. otwieranie drzwi, leczenie ran za pomocą leczniczych drzew etc.). Interesującą opcją jest możliwość wykonania przed danym ruchem jego podglądu. Przyciskamy klawisz CTRL i możemy wówczas wykonać - na próbę - manewr, czyli przesunąć postać i wykonać np. atak. Bardzo się to przydaje podczas gry, wielokrotnie dzięki niej możemy się przekonać, że któryś z pozostałych wojowników ma lepsze pole manewru niż ten, który znajduje się bliżej i którym zaatakowalibyśmy instynktownie. Jest to o tyle ważne, iż ataki są zróżnicowane pod względem liczby zużytych punktów.

**End Of Twilight to strategia turowa a la Incubation, z elementami przygodówki. Niestety duża grywalność nie idzie w parze ze słabą oprawą graficzno-dźwiękową oraz infantylną fabułą.**

Inna ciekawostka to tak zwane atrybuty ataku, dzięki którym postacie zyskują nowe ich rodzaje. Nie wchodząc w szczegóły, polega to na tym, że na poszczególnych mapach aktywne są tzw. żywioły. Może to być ziemia (kamień), woda (lód), bagno (trucizna) lub ogień / lawa (płomień). Nastąpienie na określone miejsca powoduje, że uzyskujemy owe atrybuty. Niestety mają one czasami działanie również negatywnie np. lód redukuje pole ruchu.

No dobra, a gdzie te wspomniane elementy przygodówki? Za takowe wydaje mi się można uznać wypełnianie zadań powierzonych przez napotkane po drodze postacie. Ot, choćby zaraz na początku gry natrafiamy na niejakiego Bersa, który prosi o zabicie potwora buszującego w pobliskiej zagrodzie. Kierujemy Eryka do zagrody i co? Potwór atakuje i po wykonaniu ataku chowa się pod ziemię (albo bagno - ciężko powiedzieć). Cóż, mamy zatem problem, który można rozwiązać przy pomocy... dzika



Incubation w świecie wikingów!

przebywającego w pobliżu (to taki tips dla tych wszystkich, którzy w tym miejscu już by się zniechęcił do End Of Twilight). Podobnie jest na wielu innych planszach, gdzie należy użyć głowy na sposób bardziej przygodówkowy niż strategiczny. Świetnym przykładem jest chociażby plansza Wodne Wrota.

Grafikom i dźwiękowcom należą się za ich pracę... porządne baty. Postacie i plansze przywodzą na myśl gry sprzed kilku lat, kiedy to


Eryk walczy z An-Dvarem

kiedy słyszę czyściutki angielski z amerykańskim akcentem, mam ochotę wywalić słuchawki przez okno. A wystarczyło tylko wzbogacić wypowiedzi o twardy, skandynawski akcent, by gra nabrała większego realizmu. Tymczasem wypowiedzi bohaterów słucha się tak jak dialogu np. Kaczora Donalda.

Co by jednak nie mówić, End Of Twilight jest z pewnością oryginalną grą. Nie mówię, że rewolucyjną, gdyż już kilka lat temu mieliśmy bazujące na podobnych zasadach Incubation. Przez tę "inność" gra-

## Świat mitologii skandynawskiej

**W mitologii skandynawskiej świat składał się z dziewięciu części połączonych drzewem Yggdrasil. Były to:**

**Asgard** - miejsce zamieszkiwane przez bogów z rodu Aesir, a jednocześnie najwyżej położona część świata. Asgard połączony był z Midgardem-tęczowym mostem zwanym Bifrost, strzeżonym przez Heimdalla. Most ten widoczny był z Midgardu jako tęcza łącząca ziemię i niebo. Asgard był chroniony murem zbudowanym przez giganty.

**Alfheim** - kraina dobrych elfów, nad którą panuje Freyr.

**Vanaheim** - ojczyzna rodu Vanir, czyli bogów wody, ziemi i płodności. Zamieszkiwali ją do wojny z rodem Aesir, później przeprowadzili się do Asgardu.

**Niflheim** - kraina zimna i mroku, gdzie Nithog oplata swym cielskiem Yggdrasil. Stąd wypływa jedenaście rzek Elivagar. Płyną one w kierunku południowym i w nim też rozpoczęło się pierwsze życie.

**Midgard** - ziemski padół zamieszkany przez ludzką rasę. Więcej słów nie trzeba.

**Muspelheim** - mieszkają tam giganci ognia. Granicy Muspelheim pilnuje, czekając na Ragnarok, uzbrojony w płonący miecz Surt. W czasie Ragnarok zabije on Freyra.

**Jotunheim** - lodowata, górzysta kraina zamieszkana przez gigantów (określano ich również słowem "Jotun"). Podarował im ją Odyn tuż po akcie kreacji świata.

**Svartalfheim** - mieszkają tu mroczne elfy (według niektórych źródeł krasnoludy).

**Hel** - podziemia zamieszkane przez zmarłych, gdzie władcą jest bogini o tym samym imieniu. Jest ona córką Lokiego i Angerbody, a siostrą Fenrisa oraz Jormungand.


Widoczek jak z pocztówki: mostek, strumyk, a w tle góry.



świat trójwymiarowy był dopiero w powijakach. Postacie są kanciaste, ich animacje nieco sztuczne, a z elementów otoczenia (mam tu na myśli chociażby drzewa, krzaki etc.) biją po oczach piksele. Jedyne, co tak naprawdę podoba mi się w przypadku grafiki End Of Twilight - to tła: są imponujące. Czy to nocą (rozgwieżdżone niebo), czy też za dnia (spowity w chmurach horyzont).

Ścieżkę dźwiękową w zasadzie można zrecenzować jednym słowem - uboga. Nie spodziewając się muzyk nagranej z udziałem orkiestry i przepełnionej mnóstwem smaczków. Muzyka jest prosta i oszczędna do bólu. "Berserka" dostałem jednak w chwili, gdy usłyszałem dialog między postaciami. Nie wymagam, by szwargotały po norwesku czy szwedzku, ale


Eryk przemieszcza się na grzbiecie swego magicznego kuraka.

nie w End Of Twilight to sama przyjemność, aczkolwiek niektóre zagadki - jak każde niepowodzenie - potrafią na krótko zniechęcić. Żałować trzeba jednak, że ta mająca coś gierka została opatrzona słabą oprawą graficzno-dźwiękową oraz infantylną fabułą.




03/2002

**7**

INFO

**Producent:** Craftpath Software **Dystrybutor:** Lemon Interactive **Internet:** www.lemon-interactive.pl **Wymagania:** PII 300, WIN 98/Me/2k/XP, 64 MB RAM, karta dźwiękowa **Akcelerator:** wymagany

+ dla wszystkich, którzy tęsknią za Incubation ■ jak na dzisiejsze czasy gra oryginalna ■ opcja planowania ruchu

− głosy lektorów! ■ i tak Incubation było lepsze ■ kulejąca fabuła ■ lecwa grafika

GATUNEK: TPP

# Frank Herbert's Dune

Yasiu

**Frank Herbert's Dune to dzieło Cryo. Do niedawna widywałem tylko obrazki z gry i mnóstwo obietnic. Premiera zbliżała się wielkimi krokami. Czekając przeczytałem z trudem zdobyte dwa tomy prequela oraz cały cykl "Diuny", chociaż wiedziałem, że akcja toczyć się będzie tylko na przestrzeni pierwszego tomu. A jeśli ty, czytelniku, nie czytałeś "Diuny", to już tylko twoja strata i zapewne będziesz się w czasie lektury irytował niemal tak samo mocno jak ja podczas grania. Ale nie uprzedzajmy faktów...**



Rzadko czekam na komunikat o zakończeniu instalacji w napięciu. Tym razem jednak tak było. Gra w końcu zainstalowała się, została odpalona i po kilku chwilach wyłączona. Odczekałem jakiś czas i odpaliłem ją znowu, szukając tym razem pewnych informacji. Niby wszystko było w porządku, ale miałem ohydne przeświadczenie, że trzymam w ręku wersję beta, której dużo jeszcze brakuje do pełnosprawnego produktu.

Jakże byłem głupi. A może to nie głupota, tylko naiwne zaufanie, że tak znany producent jak Cryo z tak wdzięcznego tematu zrobi coś naprawdę dobrego? Nieważne. Do boju.

**Frank Herbert stworzył arcydzieło. Po raz pierwszy gra zawiera w tytule nazwisko mistrza. Niestety wyraźnie widać, że zabrakło jego ręki przy jej tworzeniu.**

Zaczynam od treningu. Po chwili rozlega się głos każący mi robić to i owo. Mając na uwadze fakt, że nauczycielem Paula (bo to jego krokami kierujemy) był Thufir Hawat (o innych nie wspominając), wolę wykonywać polecenia - zdobyte umiejętności na pewno przydadzą mi się później w grze. Niestety, nauka zawsze mnie nudziła, a trening w FH:D jest wyjątkowo nudny. Dlatego wziąłem się za właściwą rozgrywkę. Wyboru wielkiego nie ma, gramy Paulem Atrydą i tyle.

Tak jak stoi w ramce, akcja gry zaczyna odbiegać od fabuły już na początku. Uciekając przed oprawcami, Paul Atryda rozmyślnie wprowadza ornitopter w burzę piaskową i tym samym gubi pościg. Szczęśliwie sadza maszynę na jakimś kawałku stałego gruntu i ustala



Najnowsze poprawki w kodeksie honorowym Atrydów pozwalają atakować od tyłu.

z matką, że trzeba szukać najbliższych osiedli Fremenów. Droga wiedzie przez piach do grupy skał i stamtąd raz jeszcze przez piasek aż do celu. Tu zaczyna się rola gracza i kończy jednocześnie zgodność fabuły gry z książką.

...Oto widzę czerwia, który w niewielkiej odległości od bohatera i jego matki wynurza się z piasku. Słyszę: "Biegnij!" i... biegnę.



Nielogiczna i tylko diunopodobna.

Niestety nie tam, gdzie mnie oczy poniosą, bo autorzy są złośliwi. Kamera przez cały czas skierowana jest na goniącego nas czerwia, a bohater zajmuje dolną część ekranu. Za żadne skarby świata nie wiem, gdzie biec ani jaką drogą, więc co rusz wpadam w ruchome piaski, co kończy się tragicznie. Po kilkunastu czy kilkudziesięciu próbach zaczynam odczuwać lekką (hmm) frustrację. Dlaczego, do jasnej ciasnej, nie wiem, gdzie dokładnie mam dobiec? Dlaczego biegnąc w tym samym kierunku co Jessika od razu wpadam w lotne piaski, z których ona nic sobie nie robiła? Dlaczego nie mogę w dowolnym momencie zacząć biegu od nowa, tylko muszę czekać, aż czerw łaskawie zabije mojego bohatera? Dlaczego w NBA grają prawie sami Murzyn... oops, to już pytanie nie z tej bajki. Tak czy siak: stale i wciąż zadajemy sobie pytania zaczynające się od "dlaczego, u diabła..." - a to dopiero pierwsza misja! Jestem cierpliwy ale widziałem na własne oczy szał ogarniający Czarnego Iwana, gdy za piątym razem padł ofiarą Shai Huluda - chłopak naprawdę nie miał ochoty probować dalej.

Następne spotkanie z bohaterem ma miejsce w siczy Tabr. To dość znaczny skok w czasie, ale ludzie nieznający książk prawdopodobnie nie zwrócą na ten fakt zbytniej uwagi. Fani - inna sprawa, ale nie w tym rzecz. Opowiadając coś na podstawie istniejącej historii wypadałoby przeskakiwać trochę płynniej z jednego jej miejsca w inne.

Pierwsza misja. Zapowiadała się ciekawie, szkoda tylko, że jedyna dostępna opcja to zdecydować się na to zadanie. Scenariusz jest niestety liniowy jak nie wiem co. Nurtowało mnie jeszcze pytanie, czy będzie można dopiąć swego tylko dyskretnymi metodami, czyli tak, jak się uważa za stosowne po ocenie sytuacji, swoich umiejętności i posiadanego sprzętu, czy też może tak, jak przewidzieli autorzy? Początkowo wszystko wyglądało tak, jak chciałem. Schody zaczęły się szybko (kto wie, skąd to: "jak ja im dokopię, to nie będą wiedziały, którędy do góry"?). Problemem okazało się coś niezmiernie ważnego. Od początku więc... Drugiego przeciwnika zauważyłem z odległości, z której on powinien widzieć mnie, ale tak się nie stało. Postanowiłem skorzystać z pistoletu. Wysunąłem się trochę zza skały, wycelowałem i strzeliłem. Niestety, dokładne celowanie jest zbędne, efekt i tak jest zawsze taki sam. Trafiasz albo nie; jeśli ci się uda, przeciwnik nie okazuje tego po sobie. Dopiero kilka strzałów (ile - to zależy od używanej broni) kładzie go do wiecznego snu. Żałośnie więc wypadła próba zaskoczenia gościa strzałem w głowę. Strzeliłem celnie trzy razy, zanim padł. Kolejny, na którego rzuciłem się z nożem, był uzbrojony w pistolet. Wiedząc, co Paul Muad Dib potrafi w walce wręcz, liczyłem na łatwe zwycięstwo w zwarciu. BŁĄD.


Po nereczkach dziabnąć czy może gardełko poderżnąć? Duży problem.


Monstrualna bestia - będzie nas prześladować przez całą pierwszą misję.

**Frank Herbert**


Frank Herbert - autor cyklu "Diuna"

Nie tak dawno temu i nie tak znowu daleko (nawet według standardów innych) żył sobie pewien facet. Żył i umarł - bywa, jednak w życiu dorobił się kilku rzeczy. Była więc żona, dzieci, dość sporo pieniędzy, a nawet własna wysepka. Nie, nie grał nawet w gry komputerowe. A jednak wielu z was powinno znać jego nazwisko.

Pewnego dnia człowiek, o którym mowa, zapragnął napisać małą rozprawkę na temat mesjanizmu. Z typową dla siebie skrupulatnością zebrał niezbędne materiały i zabrał się do roboty. Efekt przeszedł najśmielsze oczekiwania autora. Trafił do kanonu science fiction, a nazwisko twórcy uczynił nieśmiertelnym dla fanów takiej literatury.

Mowa oczywiście o "Diunie" ("Dune"), cyklu składającym się w tej chwili z ośmiu tomów, opowiadającego historię pewnej rodziny, pewnego wszechświata i zmian które zachodzą w nim w ciągu tysiącleci. Tomy napisane przez Franka Herberta to arcydzieła (szkoda, że umarł, zanim skończył cykl), jego syn pisze trochę słabiej, ale też trzyma klimat. Za wielkie to wszystko, żeby tu choć streścić, więc - przeczytajcie. Zacznijcie od "Diuny".

Niechętnym czytaniu pozostają jeszcze inne możliwości. Stary film Davida Lyncha (cienkawy), nowa odcinkowa "Diuna" (dużo lepsza), no i poczciwy komputer. Dawno, dawno temu uraczono nas grami Dune (przygodówka/strategia) i Dune 2 (RTS), potem przyszła kolej na kompletnie nieudany remake tej drugiej, czyli Dune 2000. Do niedawna najnowszą pozycją dla miłośników piachu był Emperor Battle for Dune. Teraz sytuacja się zmieniła. Niestety, twierdzenie, że miłośnicy tak bogatego i pełnego inspirujących pomysłów świata jak Diuna nie są rozpieszczani, pozostało prawdziwe.



Machałem nożem przed nosem przeciwnika, a on pakował we mnie pocisk za pociskiem. Nie raczył nawet unikać ciosów. Zreflektowałem się i strzałami z pistoletu położyłem gościa. Żenada. Walka na noże to wielki pic - a musi być obecna, bo krysnóż jest jednym z symboli Diuny.

Jeden z najświetniejszych szermierzy, jakim jest Paul, potrafi pokonać przeciwnika wręcz tylko wtedy, gdy działa z zaskoczenia. Cóż, honor Atrydów, widać, trochę się w grze wypaczył, a autorom takie szczegóły nie mogą zawracać głowy. Na Boga, wiem - ciężko jest symulować walkę szermierczą, ale można chociaż udawać. To, co widać w Dune, to kpina z gracza. Nieco później zabiłem przeciwnika samym nożem, machnąłem chyba sto razy bez widocznego efektu, aż wreszcie za sto pierwszym gość padł martwy. Oczywiście byłem w tym czasie tarczą strzelniczą i obrażenia, jakie odniosłem, uczyniły tę walkę całkowicie nieopłacalną. Poza tym przeciwnicy sprawiają wrażenie niewidomych i głuchych. Reakcja na toczącą się w pobliżu strzelaninę jest tak rzadka jak podwyżki w budżetówce. Mało tego, goście chyba hełmy tył na przód zakładają, bo zauważają bohatera dopiero, gdy ten jest tak blisko, że mógłby na nich napluć. Niedobrze... Chociaż muszę przyznać, że czasem jest inaczej, czasem są aż za czujni, za dobrze słyszą i za dobrze widzą i do tego zbiegają się kupą tam, gdzie coś się dzieje - premie im obiecali czy jak?

Za niezbyt udany żart autorów uznam fakt, że Paul nie potrafi... nie, to złe słowo. Paul nie może używać broni przeciwnika. Co? Spawane do rączek? Nie wiem, ale podnieść się nie da, nawet amunicji odzyskać. Poza tym autorzy uznali, że życie na Diunie jest tak ciężkie, iż nagrywanie gry podczas misji to czyn niegodny gracza.

Ukończenie pierwszej misji pozwoliło mi wrócić do siczy Tabr i znów porozmawiać. Mimo ciekawych rozmów odniosłem wrażenie, że prawdziwa przygoda dzieje się gdzieś tam, gdzie nie ma mnie, za to są inni herosi, mający ważniejsze zadania. Ciekawe



Nielogiczna i tylko diunopodobna.

rzeczy nie są na głównym planie - są poza nim. Paul trzyma się z tyłu i zadowala wypełnianiem kolejnych zadań, od odnalezienia tajnych dokumentów Lieta Kynesa w jego starym laboratorium, przez spotkanie z ambasadorem Gildii na terenie harkonneńskiego portu lotniczego, aż po...

Sposoby osiągnięcia celu bywają różne. Trzeba krążyć po labiryntach korytarzy, węszyć hasła do komputerów, szukać dróg do miejsc teoretycznie niedostępnych, zabijać przeciwników ... No, w sumie tak można w skrócie przedstawić całą grę. Mimo iż treść zadań i ich sceneria jest różna, to stale chodzi o to samo. Na początku jest

## Pierwsza Dune

Popatrzcie, jak wyglądała pierwsza komputerowa ekranizacja Dune - była to rasowa przygodówka z klimatem, którego niestety zabrakło w grze tu recenzowanej.



w porządku, cieszy pojawienie się nowego typu przeciwnika (różnią się od siebie wytrzymałością na strzały), nowej broni. Z czasem, gdy poziomy stają się coraz wyższe, a zadania coraz trudniejsze, gracz zaczyna mieć dość.

Wydaje mi się, że ekranowy Paul Atryda okazał się dla autorów za trudnym przeciwnikiem. Ale przecież zdawali sobie sprawę, za co się zabierają. Jakie umiejętności i moce - trudne do przeniesienia na komputer - posiada Muad Dib. Jednej z nich, mogącej przydać się w zadaniach szpiegowskich, czyli Głosu, Paul nie używa w ogóle. Na otarcie łez dostaje umiejętności, np. na początku gry Alia uczy Paula, jak siłą woli wyrwać się z okowów śmierci. Od tej pory, gdy pasek życia spadnie prawie do zera, Paul krzyczy - odrzuca i ogłusza wszystkich wrogów wokół i odzyskuje nieco energii.

Właśnie wyczytałem, że logika jest sztuką dochodzenia do nielogicznych wniosków. Ciekawe. A skoro już mowa o nielogicznościach: to proszę. Starczy jeden przykład. Nasz bohater, adept gimnastyki prana-bindu, potrafiący kontrolować każdy mięsień swojego ciała, nie daje sobie rady z tak prostymi czynnościami, jak kucanie, czołganie, nie mówiąc już o skakaniu. Toż nawet antyczna pani archeolog o nazwisku Croft była bardziej mobilna. Stworzyła chyba nawet jakiś standard reakcji bohaterów gier TPP... Ja naprawdę rozumiem, że dokonuje się uproszczeń, tworzy gry liniowe, żeby tylko gracz, który wydał ciężko zarobione pieniądze, mógł się poczuć dowartościowany, że coś mu się udało. Ale bez przesady, takie prostowanie wszystkiego doprowadziło do kompletnego wypaczenia nie tylko konwencji TPP, ale i opinii, jaką ludzie grający w to "cudo" wyrabiają sobie o twórczości Herberta.

Graczom można wcisnąć wszystko, to nie tajemnica. Sekretem dla niektórych jest fakt, że trzeba to robić z głową. W tym wypadku

## Minisolucja, pierwsze zadanie

Walka z Harkonnenami trwa. Fremeni przeprowadzają mnóstwo akcji dywersyjnych. W jednej chce wziąć udział Paul. Rozmowa ze Stilgarem wyjaśnia, jakie będzie zadanie, pozostaje więc tylko skompletować ekwipunek. To nie problem, sicz jest niewielka, a mieszkańcy mało ruchliwi. Każdy powie jakieś dobre słowo, a niektórzy dadzą również jakiś drobiazg. Dzięki ich hojności na pierwszą misję ruszamy uzbrojeni w krysnóż i pistolet strzałkowy. Ponadto zabieramy filtrfrak oraz zapas wody. Celem jest żniwiarka przyprawowa, czyli ogromne urządzenie przypominające czołg oraz służące do zbierania i oczyszczania przyprawy. Utrata takiej maszyny to dla przeciwnika wielki cios, szczególnie jeśli dowie się o tym imperator. Należy dostać się w pobliże żniwiark, wejść na jej dach i umieścić tam urządzenie otrzymane od Stilgara - ono zablokuje transmisję ze żniwiarki i nada sygnał SOS wzywający ornitopter transportowy. Druga część zadania wymaga pośpiechu. Trzeba dostać się do środka, znaleźć pomieszczenie kontrolne, zamknąć przewody chłodzące żniwiarkę. Spowoduje to wzrost temperatury i eksplozję. Zniszczeniu ulegnie żniwiarka i, przy odrobinie szczęścia, ornitopter.



Na pustyni bez filtrfraka - to przestępstwo.

głowa pojechała na wakacje, zostawiając zespół samemu sobie. Gdy po kilku miesiącach wróciła, okazało się, że czasu jest mało, trzeba wydawać. Skleja się więc to, co przez pół roku zrobił każdy bez konsultacji z resztą. Wychodzi z tego takie coś. Tytuł znany, przy nim znane nazwisko. I tak się sprzeda, co z tego, że do osiągnięcia miana "gry" brakuje jej jeszcze kilku miesięcy pracy.

Może trochę za ostro piszę, może nie mam do końca racji. Grałem tylko kilka dni, łącznie jakieś 40 godzin, i zrezygnowałem nie przechodząc misji w porcie kosmicznym Harkonnenów. Pewnie rozlegną się krzyki, że powinienem grać dalej, ale ja nie jestem kozłem ofiarnym. Walczyłem z tym etapem kilka ładnych godzin i gdy w końcu byłem pewien, że zrobiłem wszystko; miałem pod dostatkiem amunicji i energii, gierka dała mi w mordę. Wyskoczyło na mnie jakieś uzbrojone w lasery (chyba nie? Skąd by wiedzieli, że nie mam tarczy?) straszydło, które powinno zniknąć po Dżihad Bulteriańskiej. To, nic sobie nie robiąc z moich wysiłków, wysmaża mnie na skwarek. Po chyba 40 minutach biegania po jednym poziomie. Bez sejwów. Nerwy mi puściły. Jak złość minie, to wrócę i w końcu coś wymyślę, bo gierka - jednak - mnie ciągnie. Ale to tylko dlatego, że jestem maniakiem "Diuny".

Jest tu wspaniała momentami grafika, oszałamiająca architektura, unikalne pustynne widoki - ale i setki rzeczy, które doprowadzają fana "Diuny" i gracza do białej gorączki. Te, niestety, przeważają.

Stąd taka ocena...

## Historia

Zanim zaczniemy, matka przełożona Bene Gesserit w sposób typowy dla nich przedstawi nam całą historię aż do chwili obecnej. Jak to Atrydzi mieszkali na Caladanie, jak to książę Leto Atryda obejmuje panowanie nad Arrakis - jedynym źródłem melanżu (nie pytajcie, co to jest, słownika nie będzie, jest w książce), narkotycznej przyprawy dającej długowieczność i umiejętności widzenia przyszłości. Zaszczyt niewątpliwy, ale jak to u Herberta, miecz przeznaczenia ma z siedemnaście różnych ostrzy.

Niedługo po przybyciu na planetę całej rodziny Atrydów Harkonnenowie, ich odwieczni wrogowie, w zmowie z panującym imperatorem Shaddamem IV, atakują Arrakis, zdradziecko zabijają księcia Leto (są pewni, że jego syn Paul oraz żona Jessica również nie żyją - ale tu się mylą). Zaczynają się ciężkie rządy bestii Rabbana, bratanka złego barona Vladimira Harkonnena. Zamierza on wycisnąć z Arrakis, co tylko się da, za wszelką cenę. Przeszkodę stanowią tylko Fremeni - tajemniczy lud żyjący na pustyni, czekający na swojego Mesjasza.

To naprawdę ogromny skrót, wołający o pomstę do nieba, ale inaczej nie da się tej historii przedstawić na łamach czasopisma. Warto jednak się z nią zapoznać, bo gracz nieznający książki nie będzie do końca rozumiał wielu elementów gry.

01/2002

**5+**

INFO

**Producent:** Cryo Interactive Entertainment/Dreamcatcher Interactive ■ **Dystrybutor:** M Group ■ **Internet:** www.cryo.net ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 64 MB RAM, 8 x CD-ROM ■ **Akcelerator:** niezbędny

- dla fanów "Diune" można dodać jedno - dwa oczka ■ wspaniała grafika ■ zróżnicowane misje ■ ciekawe plansze
- lekko kulejące animacje postaci ■ system walki ■ zasób ruchów dostępnych bohaterowi ■ brak opcji zapisu stanu gry



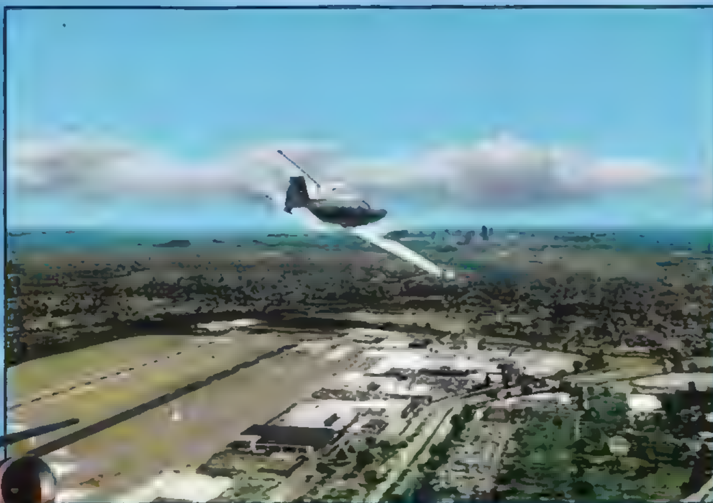
Nielogiczna i tylko diunopodobna.

# Microsoft Flight Simulator 2002

GATUNEK: SYMULATOR

■ **Tiges**

**Ta gra to już właściwie legenda. Najstarsi górale nie pamiętają początków tego programu (nie, to nie jest gra. Tutaj nic się nie wygrywa, nie ma punktów, a cel jest prosty - latać), a sam Microsoft wypuszcza coraz to nową wersję. Która to z kolei? Nie wiem. Pogubiłem się w rachubach przy piątej edycji, gdzieś około 1994 roku.**



Jest to jedyny produkt "małomiękkiego", który darzę sporym szacunkiem. Dlatego też gdy wszyscy rzucili się na strzelaniny, ja zgłosiłem się dobrowolnie do testowania MSFS 2002 Pro. Bawić zacząłem się w domu, gdzie mam ulubiony i wysłużony kontroler. Niestety, aby poczuć moc symulacji, trzeba też na- być (jak ktoś nie ma) odpowiedni dżojstik, a najlepiej wolant. Tutaj nie ma kompromisów.

Całość mieści się na trzech kompaktach. W polskiej edycji dostępna jest także dodatkowa płytka z dwoma sceneriami (Katowice - Pyrzowice, Wiedeń) oraz kilkoma polskimi samolotami z okresu międzywojennego. W Internecie można też znaleźć świetnie odwzorowane lotnisko Warszawa - Okęcie, czyli EPWA. Sporo jest również dodatkowych maszyn. Tutaj mała uwaga. Większość z nich pochodzi od fanów serii i może być odwzorowana trochę niedokładnie, za część trzeba z kolei zapłacić. Program ma charakter otwarty i dodatki do niego będą powstawały jak grzyby po deszczu, szczególnie że autorzy udostępnili z MSFS odpowiedni edytor maszyn latających oraz terenu.

Nie podobały mi się z kolei instrukcje obsługi - angielska i polska. Są za krótkie i za mało konkretne. Sytuację ratują publikacje elektroniczne wraz ze świetnia Szkołą Latania, którą można uruchomić z aplikacji (nie napiszę gry, nie napiszę!!!)). Na dodatkowej płycie znajdują się podręczniki w języku polskim w formacie PDF. Szkoda, że dystrybutor nie pokusił się o dostarczenie wersji drukowanej, gdyż nie nie lubię czytać książek na monitorze. Jakoś tak, słowo drukowane uważam za przyjemniejsze w odbiorze (nie odważyłem się na druk kilkuset stron). Mimo to dla początkujących pilotów jest to lektura obowiązkowa.

W końcu trzeba się udać na pierwszy lot. Po wyborze samolotu (bądź szybowca lub śmigłowca) należy określić trasę lotu (może to być wycieczka krajoznawcza bez wyraźnego celu), pogodę (można się połączyć z serwerem, który ustawi rzeczywistą pogodę w danej chwili i w danym miejscu), w końcu lotnisko, z którego odbędzie się start. [...] zdecydować na wykonanie dostępnego [...], gdzie zazwyczaj zdarzają się niespodzianki. [...] lotniska docelowego przecież trzeba. [...] chowania klimatu należy zachować [...]nią procedurę z kołowaniem na start [...] pozwo[...]niem z wieży na lot.

A gdzie można polatać? Wszędzie. Mo[...] leźć praktycznie każde lotnisko z utwardzonym pasem starto[...] większe są też dokładnie odwzorowane, a jak już wspom[...] nowe scenerie można ściągnąć z Internetu. Jednak większość z nich to jakieś standardowe lotniska (terminal, baraki, pas startowy). Cóż, coś za coś. Zresztą podobnie jest z miastami. Gęstość zabudowy decyduje o tym, jakie budynki są umieszczone, choć można zobaczyć tak charakterystyczne elementy jak Big Ben czy wieżę Tower w Londynie, Plac Czerwony i Kreml w Moskwie, Wieżę Eiffela w Paryżu, piramidy i Sfinks koło Kairu czy Manhattan w Nowym Jorku (niestety już bez WTC) i wiele innych.

Czy leci z nami pilot?



Jumbo Jet 20 minut po starcie.

## Microsoft Flight Simulator w 1986 roku



Łezka się w oku kręci...

## Słowniczek

**ADF** (Advanced Direction Finder) - wskaźnik, który zawsze określa kierunek do ustawionego nadajnika NDB (patrz niżej).

**ATC** (Air Traffic Control) - kontrola ruchu powietrznego.

**DME** - miernik odległości do ustawionej radiolatarni VOR (patrz niżej).

**GPS** (Global Positioning System) - system, który dzięki łączności satelitarnej podaje dokładną pozycję samolotu.

**ILS** (Instrument Landing System) - system wspomagający lądowanie, który naprowadza na pas oraz pomaga utrzymać odpowiednią prędkość lądowania.

**IFR** (Instrument Flight Rules) - lot bez widoczności ziemi. Najczęściej w nocy.

**NAV** - odbiornik wskazujący pozycję samolotu względem ustawionej radiolatarni VOR.

**NDB** (Non Directional Beacon) - pomoc dla nawigacji. Nadajnik, do którego można dostroić ADF.

**Rurka Pitota** - miernik zewnętrzny, który odczytuje parametry lotu.

**VFR** (Visual Flight Rules) - lot z widocznością ziemi.

**VOR** (Very High Frequency Omnidirectional Range) - radiolatarnia wysokich częstotliwości. Najczęściej stosowana pomoc nawigacyjna, która umożliwia szybkie znalezienie właściwego kursu.



MFS ciągle na topie!

Ja oczywiście sprawdziłem, jak wyglądają okolice Wrocławia. W samym mieście nie widać specyficznych dla tego miasta budowli, choć zachowano mniej więcej charakter poszczególnych dzielnic (np. domki jednorodzinne z okolic Grabiszynka i Oporowa czy wieżowce w okolicach Kozanowa). Co ciekawe, można się było przelecieć nad Ślężą (masyw o wysokości 716 m 30 kilometrów od Wrocławia) czy zrobić wycieczkę nad Sudety, które - prawidłowo - z Wrocławia na horyzoncie było widać.


Nocne szybowanie we Wrocławiu

Oprawa graficzna przypadła mi do gustu. To nie tylko świetna rzeźba terenu (no, nie oszukujmy się, każdego kamienia nie odwzorowano, jednak byłem mile zaskoczony), ale także efekty atmosferyczne (chmury na różnych wysokościach jednocześnie, opady). Autorzy zdecydowali się również na wprowadzenie wirtualnego kokpitu (no, w końcu!). Krajobrazy z takiego widoku czasem zapierały dech w piersiach (szczególnie gdy połowa redakcji wisiała nade mną i chciała zobaczyć kolejny zakątek naszej planety). Dźwięk (głównie silników) także nie budził zastrzeżeń.

**Nowością jest wprowadzenie ruchu lotniczego. Jeszcze w wersji 2000 latało się samotnie. Teraz sam start z zatłoczonego Heathrow - to już spore przeżycie (szczególnie małą maszyną, kiedy z boku ląduje Jumbo Jet, czyli Boeing 747-400)!**



Kolejną nowością jest wprowadzenie ruchu lotniczego. Jeszcze w wersji 2000 latało się samotnie. Teraz start z zatłoczonego Heathrow to już spore przeżycie (szczególnie małą maszyną, kiedy z boku ląduje Jumbo Jet, czyli Boeing 747-400).

Osobna sprawa to tryb wieloosobowy. Fani organizują specjalne zloty, gdzie część ludzi odpowiada za obsługę lotnisk (kontrolerzy lotu), a część po prostu lata. Nie miałem przyjemności wzięcia udziału w takim spotkaniu, jednak komentarze fanów (z tego, co zauważyłem, część to praktykujący [e, fe! co to za słowo! :)] piloci) MSFS były bardzo pozytywne.

I co w tym emocjonującego? Hm... Teoretycznie niewiele. Oczywiście polecam ustawienie skrajnego realizmu, ponieważ przy najłatwiejszych nastawach można się niestety szybko znudzić. A przecież latanie nie może znudzić! Fizyka lotu zawarta w programie jest bardzo dobra (przynajmniej tak mi się wydaje, gdyż nie dane mi było samemu lecieć samolotem). Zdarzają się przeciągnięcia, korkociągi, ślizgi na skrzydło czy turbulencje. Jedyny mankament to taki, że płatowiec się przy jakimś nieszczęściu zostaje nienaruszony, a wyświetla się tylko, krótki komunikat typu: aircraft overstressed. Wydaje mi się, że widok urwanego skrzydła byłby bardziej przekonywujący w kwestii, że nie należy przekraczać możliwości samolotu. Może w następnej edycji...

Mnie symulator Microsoftu bardzo przypadł do gustu. Ma on jednak spore wymagania sprzętowe (jeżeli ktoś chce mieć wysokiej jakości tekstury). Nie jest to także pozycja przeznaczona dla każdego. Tutaj nie używa się uzbrojenia (nawet w wojskowych samolotach). Tutaj radość ma dawać sam lot, a więc trzeba choć trochę mieć duszę pilota. Wtedy nikogo nie zdziwi fakt, że Flight Simulator w dalszym ciągu znajduje nabywców mimo wysokiej ceny.

## Wybrane maszyny z Flight Simulator 2002

**Boeing 747-400**
Popularny Jumbo Jet, znany z ładowności oraz zasięgu.

**Prędkość maksymalna:** 910 km/h (0,85 Mach)
**Pułap:** 13 747 m, **Zasięg:** 13 570 km

**Boeing 777-400**
Jeden z najnowszych modeli firmy Boeing. Dość powszechnie używany.

**Prędkość maksymalna:** 893 km/h (0,84 Mach)
**Pułap:** 12 800 m
**Zasięg:** 11 038 km

**Bell 206B JetRanger**
Jeden z najpopularniejszych modeli śmigłowców.

**Prędkość maksymalna:** 213 km/h (115 kts)
**Pułap:** 6 096 m
**Moc silnika:** 420 KM
**Zasięg:** 805 km

**Cessna Skyhawk 172**
Samolot jednosilnikowy pewny w prowadzeniu. Często używany jako samolot treningowy.

**Prędkość maksymalna:** 233 km/h (126 kts)
**Pułap:** 4 267 m
**Moc silnika:** 180 KM
**Zasięg:** 1 181 km

**Cessna 208 Grand Caravan**
Mimo nieciekawej nazwy - samolot bardzo solidny.

**Prędkość maksymalna:** 324 km/h (175 kts)
**Pułap:** 6 948 m
**Moc silnika:** 675 KM
**Zasięg:** 7,2 godziny lotu

**Sopwitch Camel**
Legenda I wojny światowej.

**Prędkość maksymalna:** 183 km/h (99 kts)
**Pułap:** 5 790 m
**Moc silnika:** 130 KM
**Zasięg:** 483 km

**Extra 300S**
Samolot zaprojektowany specjalnie do akrobacji lotniczej.

**Prędkość maksymalna:** 370 km/h (200 kts)
**Pułap:** 4 877 m
**Moc silnika:** 300 KM
**Zasięg:** 769 km

**Learjet 45**
Szybki i solidny samolot dla biznesu.

**Prędkość maksymalna:** 859 km/h (0,81 Mach)
**Pułap:** 15 545 m
**Zasięg:** 4 074 km

**INFO**

**8+**

**Producent:** Microsoft Corp ■ **Dystrybutor:** A.P.N Promise sp. z o. o ■ **Internet:** www.microsoft.com/games/fs2002 ■ **Wymagania:** P300, 64 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8 ■ **Akcelerator:** wymagany 8 MB

■ grafika ■ fizyka lotu ■ ruch lotniczy ■ otwarta architektura ■ różnorodne maszyny powietrzne do oblatywania

■ cena ■ nie dla wszystkich

GATUNEK: ARCADE

# Star Wars: Sta

■ gem

**Dnia 23 stycznia roku pańskiego 2002 Star Wars: Starfighter, space-combat sim, rozgrywający się w scenerii Episode 1: The Phantom Menace, trafił wreszcie na pecety. Tym samym, zaliczywszy jeszcze po drodze mały obsuw premiery, zapowiadanej początkowo na grudzień, spóźnił się zaledwie o jakieś... 300 dni w stosunku do PS2-owego oryginału. Jak się okazuje, blisko rok i tak był okresem zbyt krótkim, by można było stworzyć grę dobrą, także w rozumieniu graczy wychowanych na konfliktach sprzętowych. Prościej? Starfighter PC, jawiący się w zapowiedziach jako odrodzenie starego LucasArtsu, okazał się produktem gorszym nawet niż jego konsolowe wersje!...**



Jedno warto sobie wyjaśnić już na wstępie, mianowicie to, że Starfighter wywodzi się z linii Rebel Assault, nie X-Wingów, więc jeśli zupełnym przypadkiem właśnie tego typu rozgrywki oczekiwałeś - masz pełne prawo czuć się oszukanym. Starfighter bowiem, podobnie jak Rebel Assault czy Rogue Squadron i Battle for Naboo, realizuje wprawdzie koncepcję walki starwarsowym sprzętem, ale sprowadza ją do zwiedzania niewielkich, ograniczonych przeźroczystymi ścianami oraz sufitem plansz i eliminowania odnawiających się bez przerwy fal przeciwników. Taka koncepcja gry arcade nie jest niczym złym, także na PC: problem jednak w tym, że Starfighter PC jest po prostu znacznie gorszy od wersji, jaką poznaje się na ekranie telewizora i z wykorzystaniem Dual Shock 2. Jest to tym ciekawsze, że wbrew obietnicom, iż Starfighter PC nie będzie prostą konwersją PS2-Xbox-PC, w rzeczywistości zakres zmian jest naprawdę nieznaczny. Do tego stopnia, że uzasadnione jest twierdzenie, iż zrobić MNIEJ chyba po prostu się nie dało! 'Exclusive' wersji pecetowej stanowią jedynie tekstury w wyższej rozdzielczości oraz - nie do wiary! - BRAK istniejącego w wersji na Xbox trybu split-screen! Konsolowe korzenie Starfightera widać zaś nawet w konstrukcji menu, które można bezproblemowo obsłużyć... dżojem, oraz - już w trakcie gry - w uproszczonym sterowaniu, składającym się z nie więcej niż 8-10 klawiszy funkcyjnych - a zatem tylu, ile mieści Dual Shock 2.





Zanim jednak przejdziemy do wyjaśnienia tego fenomenu (no bo jak to możliwe, że jest gorzej, jeśli nic zmieniło się praktycznie nic?), pomówmy o zaletach Starfightera. Pierwszą, jaka przychodzi na myśl, jest fakt, że jest to gra z logo Star Wars na pudełku. Z tymi bywało wprawdzie ostatnimi czasy raczej gorzej niż lepiej, jednak wciąż pierwsze dźwięki 'main theme' w połączeniu ze złotymi literami na rozgwieżdżonym niebie sprawiają, że serca zaczynają bić jakby odrobinę żywiej... Naturalnie natychmiast po tym, kiedy mózg pokojarzy Starfighter z Episode I, powracają one do uprzedniego i niezbyt pospiesznego rytmu. Ale jednak... Drugim poważnym atutem Starfightera jest to, że bohaterów w tej krótkiej, bo kampania składa się z 14 misji, opowieści jest aż trzech i co ważniejsze - to mnożenie listy płac nie jest tak do końca nieuzasadnione! Każdy z nich bowiem w świecie Starfightera pojawia się z własną "bronią-z-wyboru", czyli specyficznym, odmiennie zachowującym się tak w przestrzeni, jak i w atmosferze i rozmaicie uzbrojonym myśliwcem gwiezdnym. I tak pilot z Naboo lata znanym z "Mrocznego Widma" złotym N-1 (którego, jeśli o możliwości chodzi, przyrównać można chyba do późniejszego X-Winga). Najemny Feeorin - statkiem typu Havoc (ciężki, lecz wytrzymały i potężnie uzbrojony - jak Y-Wing). Alderaanianka - Guardian Mantisem (czyli starfighterowym A-Wingiem).

**Rhys Dallows**
Człowiek, Nabooańczyk. Ku rozpaczy matki, która straciła już w przestrzeni kosmicznej męża, gen odpowiedzialny za miłość do statków kosmicznych wyjątkowo wyraźnie objawił się także w Rhysie. W grze poznajemy go, gdy jako początkujący adept Sił Powietrznych, stanowiących obronę stolicy planety - Theed, stara się udowodnić, że zasługuje na miano pilota elitarnego Bravo Flight. Lata, jak łatwo się domyślić, złotym N-1

**Nym**
Feeorianin, obcy pochodzący z jednego z niezliczonych światów Zewnętrznych Rubieży. Osierocony w stadium niemowlęcym i wychowywany na stanowiącej bezpieczny port dla wszelakiej maści kosmicznego hołatajstwa planecie Lok. Wyrósł na świetnego pilota, co w połączeniu z naturalnymi dla jego rasy zdolnościami taktycznymi dało mu ostatecznie stanowisko szefa całej pirackiej grupy. Poznajemy go niedługo po jego ucieczce z łap Federacji Handlowej, której dał się we znaki tak bardzo, że wynajęła łowczynię nagród - Vanę Sage, w celu jego schwytania. Pilotuje potężnego Havoca.

**Vana Sage**
Człowiek, Alderaanianka. Pilot, łowca nagród, szpieg - słowem niepokorny duch, którego domem może być jedynie cała Znana Galaktyka. Niegdyś agentka Królewskich Sił Specjalnych Theed. Obecnie pracuje dla tego, kto płaci najwięcej: aktualnie - Federacji Handlowej, na zlecenie której pochwyciła i oddała w jej łapy znanego już nam pirata i przemytnika - Nyma. Vana nie jest zupełnie pozbawiona uczuć i co więcej - nie jest głupia, zatem szybko zorientuje się, kto jest jej prawdziwym wrogiem. Pilotuje Guardian Mantisa



To nadal nie to...

# rfighter

Zaletą Starfightera jest także to, że stworzenie tria bohaterów znalazło zgrabne uzasadnienie, w powiązanej z filmowymi wydarzeniami - fabule gry: trójka ta bowiem spotyka się na moment przed pierwszym kadrem "Mrocznego Widma"; zbiegiem okoliczności dokładnie na drodze złej Federacji Handlowej, i plącze po fabule FI, walcząc nawzajem po trosze, a z przeważającymi siłami najeźdzcy bardziej. I tak aż do samego finału filmu, czyli niezapomnianej bitwy o Naboo. Walki te zaś, co stanowi kolejny, czwarty już punkt na liście plusów, faktycznie bywają klimatyczne. Przemykanie ciasnymi wąwozami tuż nad powierzchnią lawy, ataki na wysypujące się z barek desantowych AAT bądź - już w chwilę później - eskadry bombowców zagrażającej naszemu "goalowi", jest dokładnie tym, czego oczekiwać wypada po grze ze "Star Wars" w nazwie. Zwłaszcza Eye of the Storm (Oko Cyklonu), misja polegająca na osłonie ewakuacji rozlokowanej w ogromnym kraterze bazy, oddaje filmowy styl oraz rozmach i stanowi bardzo ważny głos "za" Starfighterem.



## Weapons-of-choice:

### N-1



Dostępny w każdym kolorze nadwozia, pod warunkiem że jest to kolor żółty. Jego sportowa linia stanowi stały temat marzeń sennych niedoszłych pilotów całej Znanej Galaktyki... Ci jednak, którzy mieli okazję zasiąść w jego kokpicie, chwalą sobie przede wszystkim precyzyję układu kierowniczego. Ta, w połączeniu z osiąganymi przezeń prędkościami, niezłą zwrotnością i - gdy wcześniejsze zawiodą - mocą tarcz, stanowi o przewadze w walce kołowej zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i w atmosferze. Jedynym znaczącym mankamentem N-1 jest niewielka liczba przenoszonych i nieodnawialnych torped protonowych przez co pilot przez dłuższy czas skazany jest na walkę działkami laserowymi...

Broń podstawowa: działka laserowe
Broń uzupełniająca: torpedy protonowe (nieodnawialne)
Ulepszona broń uzupełniająca: ulepszone torpedy protonowe (wystrzeliwane w grupach służą do zwalczania ciasnych formacji wroga)

### HAVOC



Bazujący na eksperymentalnym modelu bombowca i znacznie usprawniony przez samego Nyma Havoc jest statkiem, którego widoku się nie zapomina. Spotkanie z nim zas, o ile zu pełnym przypadkiem jest się po drugiej stronie barykady - trudno przeżyć. Wyposażony w nieprawdopodnie wręcz mocny generator tarcz, aż sześć sprzężonych działek laserowych, oraz - jakby tego było mało - strzelającą, także do tyłu, automatyczną wieżyczkę laserową! Do tego dodatkowo aż dwie wyrzutnie odnawialnych bomb energetycznych Havoc sprawdza się w kazdym z możliwych do wymyślenia scenariuszy bojowych...

Bron podstawowa: dwa potrójne dzialka laserowe
Broń uzupełniająca: odnawialne rakiety energetyczne (w atmosferze - bomby energetyczne)
Ulepszona broń uzupełniająca: plasma scourge (działając jak napalm - jest w stanie zniszczyć całą kolumnę celów w trakcie jednego nalotu)

### GUARDIAN MANTIS



Kształt litery T nie jest jedyną cechą charakterystyczną statku Vany Sage. Przeciwnicy, którym udało się przetrwać je, atak i wymknąć śmierci (a o to niełatwo - patrz uzbrojenie), ze zgrozą wspominają nieprawdopodobną wręcz zwrotność Guardian Mantisa, A szczególnie jego zdolność do kompletnego i natychmiastowego zatrzymania się w locie. Niewątpliwym atutem Guardian Mantisa jest także obecność robota, zdolnego do przeprowadzenia pomniejszych napraw nawet w trakcie walki.

Broń podstawowa: sterowane optycznie nanorakiety (zdolne do tropienia celów - ten tryb jednak wymaga "zaznaczenia celu" za pomocą broni uzupełniającej)
Broń uzpełniająca: znaczniki jonowe (pozyskuje energię z tarcz przeciwnika - czym osłabia go - i wykorzystuje ją do "przywoływania" broni podstawowej: nanorakiet)
Ulepszona broń uzupełniająca: system przeciążenia jonowego (eliminuje systemy kierownicze trafionego statku)

Znakomitym też, moim skromnym zdaniem, pomysłem jest zróżnicowanie efektu działania niektórych broni w zależności od tego, czy posługujemy się nią w przestrzeni, czy w atmosferze! O ile bowiem pociski jonowe wystrzelone w kosmosie lecieć będą po prostej, o tyle posługiwanie się nimi na planecie przypomina klasyczne bombardowanie - czyli: bomby nie tyle lecą, co spadają... I choć nie udało mi się wprawdzie stwierdzić wpływu przyciągania grawitacyjnego na statek, jednak zawsze to jakiś ukłon w stronę innowacji... Dobrym pomysłem wreszcie, zwłaszcza że kampania single player należy do najkrótszych, jakie znam, jest stworzenie systemu dodatkowej motywacji, by popróbować raz jeszcze. W każdej z misji bowiem - prócz celu głównego - jest kilka innych, niekoniecznie koniecznych do zaliczenia głównej misji. Zaliczanie ich jednak sprawi, że przyznane zostaną kolejne medale - zdobycie ich zaś otworzy kolejne misje, a nawet dodatkowy statek!

Mimo tych wszystkich atrakcji, śmiem twierdzić, że Starfighter PC pokochają jedynie najbardziej zdeklarowani fani SW. A to dlatego, że wyraźnie, i przynajmniej na kilka sposobów, stara się on przeszkodzić czerpaniu radości z gry. I tak pierwszym z nich jest fatalny bez mała system sterowania myśliwcami. Grałem w redakcji za pomocą cyfrowego pada firmy Logitech i grało mi się źle - myśliwiec nie reagował tak jak ten kierowany padem PS2-owym. Mimo to mając świadomość, że PC-tom przypisany jest raczej klasyczny dżoj, przeniosłem się do domu i odpaliłem grę z cyfrowym Wingmanem Extreme w ręku. Niestety w obu przypadkach było tak samo: dopiero niemal jego maksymalne wychylenie w którąś ze stron (dodam, że w opcjach brak możliwości ustawienia czułości czy martwej strefy kontrolera) powodowało skręt. Co więcej, skręt ten jest nienaturalny nawet jak na kosmiczne warunki, gdyż wychylenie dżoja, np. w lewo, nie rzuca wcale N-1 w ostrym skręcie i z lewym skrzydłem wymierzonym w ziemię, lecz zaledwie przesuwa dziób statku w linii horyzontu! Przez to właśnie N-1, który w filmie wydaje się myśliwcem bardzo zwinnym, w grze okazuje się bliskim kuzynem Y-Winga pilotowanego z klawiatury... Jeśli zaś już o sterowaniu mowa - ciążył mi także konsolowy rodowód Starfightera, przejawiający się w braku przepustnicy i związany z tym braku możliwości precyzyjnego manewrowania w walce kołowej. W grze bowiem obecna jest tylko funkcja dopalacza (hm, missileboatowy SLAM?...) i hamulców powietrznych/kosmicznych.





Drugim poważnym mankamentem Starfightera jest to, że w trakcie misji nie bardzo wiadomo, czego się w gruncie rzeczy od nas wymaga. Komunikaty zawierające wskazówki co do - bardziej - kolejnych niż podstawowych celów czy choćby pojawiających się już w trakcie gry zagrożeń bardzo często nikną w ferworze walki oraz kakofonii wystrzałów i wybuchów. Wzmaganiu uczuciu zagubienia w tłumie służy także konstrukcja interfejsu, w szczególności zaś brak radaru, który ukazywałby przestrzeń wokół statku (urządzenie w prawym dolnym narożniku ekranu udające go jest kompletnie niefunkcjonalne...) i - co równie ważne - systemów namierzania celów potrafiących coś więcej niż "przewinięcie" listy potencjalnych zagrożeń. A przecież w trakcie misji, w której głównym zadaniem jest ochrona własnego obiektu, podstawą jest wiedza, gdzie ów się kryje! Irytowało mnie także zastąpienie innego ważnego elementu bitewnego HUD-a - mianowicie wskaźnika "bycia namierzanym" - za pomocą niewielkiego wykrzyknika tuż nad ekranem "radaru"...

Ostatnim, nie tak wprawdzie istotnym jak dwa poprzednie, ale mogącym zadecydować o podjęciu decyzji zakupu brakiem Starfighter PC jest to, że nie imponuje również pod względem oprawy graficznej (bo dźwiękowo gra jest tradycyjna - muzyka Johna Williamsa i setki filmowych odgłosów, ale też tradycyjnie dobra). Starfighter PC bowiem, choć nieporównywalnie lepszy od Battle for Naboo (może być coś gorszego?), stanowi - jak dla mnie - krok w tył, nawet w stosunku do X-Wing Alliance, a więc gry sprzed blisko 3 lat! Wystarczy dokładnie obejrzeć statki (prócz naszych, naturalnie), a zwłaszcza obiekty naziemne, by dostrzec, jak niewielki jest - w gruncie rzeczy - stopień skomplikowania ich modeli 3D oraz jak marnej jakości są niejednokrotnie pokrywające je tekstury! Nie można nie zauważyć także, że o ile efekty wystrzałów czy eksplozje mogą się podobać, o tyle nie mogą budzić niczego innego jak pogardliwego uśmieszku efekty w rodzaju skoku w nadprzestrzeń czy rozpadania się na wielkie klocki cap-shipa...

Najogólniej mówiąc, w Starfighter PC nie ma tego czegoś, co sprawia, że gra staje się nieśmiertelnym przebojem, więcej - że chce się w nią grać nawet po jej jedno- czy dwukrotnym ukończeniu. Nawet bonusowe statki czy misje za wypełnianie zadań dodatkowych i w określonym czasie znajdą uznanie jedynie w oczach tych, którzy - by pokosztować ducha gry - są w stanie przezwyciężać opory materii (sterowania i interfejsu). Mnie zaś osobiście LucasArts znów, po raz sam nie wiem który, bardzo rozczarował. Miałem nadzieję na arcade, w której po raz pierwszy walka myśliwcami tak w kosmosie, jak i w atmosferze, zostanie rozwiązana jak trzeba, a tymczasem okazało się, że gra nie tylko nie stanowi nowej jakości, ale potrafi dotkliwie zawieść tam, gdzie poprzednie gry LucasArts sprawdzały się znakomicie. I gdy dodać do tego mankamenty wynikające z nieumiejętnego przekonwertowania gry z konsol na PC, nietrudno jest pojąć, czemu tego akurat starwarsowego space-combat sima na półeczce mieć nie chcę...

**6+**

**Producent:** LucasArts ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.lucasarts.com/products/starfighter ■ **Wymagania:** P 350, 64 MB RAM (128 MB w przypadku Win 2K i XP) ■ **Akcelerator:** min. 16 MB

• Star Wars • trzech różnych pilotów • trzy różne statki • "motywatory" - dodatkowe statki i misje • gra aktorów użyczających głosów animowanym bohaterom

• sterowanie • interfejs • brak jakiegokolwiek multiplayera

INFO

To nadal nie to...

GATUNEK: AKCJA/SIM

# COLOBOT



Chufu

**Hitchcock to ja nie jestem... Nie potrafię, na wzór mistrza suspensu, budować stopniowo napięcia i sprawić, by strzelba, która przez całą opowieść wisiała na ścianie, wypaliła dopiero w finale. Zasadniczą myśl tej recenzji sformułuję więc już teraz - "spolszczenie" Colobota jest... takie sobie. To już wszystko. Dziękuję za uwagę.**

No tak, ale recenzja składająca się z 48 słów w CD-Action by nie przeszła. Może w telewizyjnym Pegazie (zdaje się, że tam szanują słowa) albo na przykład w Hustlerze (tam z ko ei tekst pełni funkcję służebną wobec obrazu), ale nie w konserwatywnym CD-Action, gdzie wszystko musi odpowiadać normom. A norma mówi jasno - recenzja zawiera co najmniej 400 słów. Ech - życie, życ e...

Na początek "walniemy" cytacik (jakoś trzeba sobie radzić, nie?).

"Pustynia Nevada wre aktywnością. Roboty budują stację kosmiczną która będzie troszczyć się o zaspokajanie Twoich specyficznych potrzeb".

Super! Moje specyficzne potrzeby, o których n e wiedzą żona ani matka, zostaną zaspokojone przez niezwykle wprawne roboty wyprodukowane w USA (dokładnie na słynnej pustyni Nevada, która zawrzała z wrażenia aktywnością). Ciekaw jestem tylko, kto zadba o zaspokojenie potrzeb przyziemnych i typowych dla ludzi, takich jak oddychanie, odżywianie, bezpieczeństwo?

Ustaliliśmy już, że nie jestem Alfredem Hitchcockiem. Profesorem Janem Miodkiem także nie, ale niektóre zdania z polskiego tłumaczenia gry Colobot rażą nawet "niewyrobionego" językowo kolesia z wykształceniem technicznym jak ja (bo wiecie, tak naprawdę to ja jestem progra mistą, a recki piszę od wielkiego dzwonu). Ja wiem - teksty w grach komputerowych to nie literatura piękna, ale producenci i autorzy lokalizacji powinni zadbać przynajmniej o to by nie była bardzo brzydka.

Męka, męka, męka... a to dopiero 238 słów. No nic, jedziemy dalej.

Jak wiecie, w Colobocie oprócz języka służącego do komunikacji pomiędzy grą i graczem występuje również język programowania CBOT, przeznaczony do komunikacji pomiędzy graczem i biorącymi udział w misji robotami. O ile tłumaczenie tego pierwszego ma sens, próba translacji języka CBOT na polski byłaby niewybaczalnym błędem. Języki programowania wywodzą się ze wspólnego pnia, którego korzeń tkwi mocno w angielskiej terminologii technicznej. Jeżeli masz choćby blade pojęcie o programowaniu, spróbuj wyobrazić sobie przetłumaczoną na polski konstrukcję

```
switch(zmienna)
{
case wartosc: ...
}
```

Wydaje mi się, że nie dałoby się wybrnąć z tego zadania bez popadania w śmieszność. Na szczęście zespół przygotowujący polską lokalizację Colobota zrezygnował z planu "spolszczenia" języka CBOT (dostałem cynk, że początkowo noszono się z takim zamiarem!). Panowie! Jestem wam niewymownie wdzięczny. Uratowaliście świetną grę.



Uff... 377 słów na liczniku. Widać światełko w tunelu. Co do spolszczenia samej gry, uwag nie mam (poza naturalnie samą polszczyzną). Fonty dobrano starannie, nazwy przetłumaczono sensownie, całość trzyma się kupy i pionu (zresztą macie demo PL wersji, sami zobaczcie). Szkoda więc, że postanowiono zaoszczędzić na korekcie robionej przez jakiegoś fachowca - wątpię, czy były to duże koszta? A tu wyraźnie daje się to odczuć...

Nie wiem, czy ktoś w ogóle przeczyta moje słowa, a tym bardziej wątpię w ich wpływ na wyniki sprzedaży Colobot Pl, ale czuję, że powinienem sformułować coś w rodzaju rady dla potencjalnych nabywców gry. Brzmi ona następująco: kupujcie Colobota, lokalizacja nie zaszkodziła mu zbytnio... I pamiętajcie: "informacje z satelity nie są możliwe do odszyfrowania".

PS. Przypominam jeszcze, że recenzję Colobota znajdziecie w nr 12/2001 - gra dostała 9 (sam dałem :)) i nadal się pod tym podpisuję. To naprawdę świetna zabawa i nauka programowania!). Jest to też dowód, że nie każdą grę trzeba koniecznie tłumaczyć na polski...



04/2002

**POLONIZACJA**

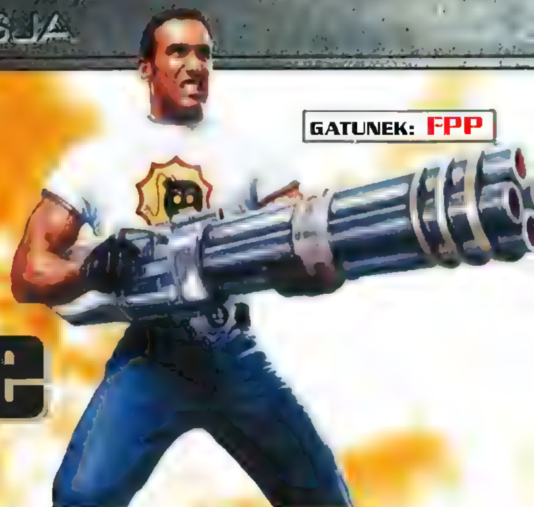
5+

**Producent:** Epistec ■ **Dystrybutor:** Manta ■ **Internet:** www.colobot.com ■ **Wymagania:** P300, 64 MB, Win 9x/00/ME/XP, 64 MB Ram ■ **Akcelerator:** konieczny 16 MB (Voodoo odpada!)

■ nie spolszczono języka programowania, ufff ■ w sumie nie jest tak źle z polonizacją (bo na pewno mogłoby być gorzej)

■ "polskawe" teksty... bardzo miejscami "polskawe"

INFO



GATUNEK: FPP

# Serious Sam: Drugie Starcie

■ Eld

**Przybycie do redakcji pudła z grą Serious Sam: Drugie Starcie wzbudziło spore kontrowersje. Już kilka tygodni wcześniej, podczas "katowania" wersji angielskiej, stwierdziliśmy zgodnie, że nie ma szans, by udało się tę grę idealnie zlokalizować. Gadki Sama (w tej roli John J. Dick) są wyjątkowe i aż niemożliwe do powtórzenia w jakimkolwiek innym języku.**

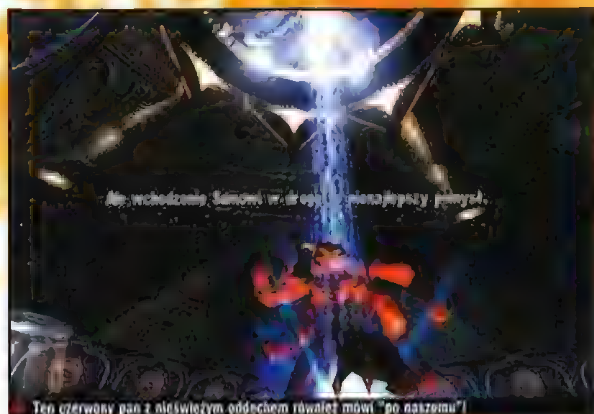
Panowie z Play-It stanęli zatem przed nie lada zadaniem. Z jednej strony musieli sobie zdawać sprawę z tego, że porywają się z motyką na słońce, z drugiej zaś, polski gracz wymaga obecnie, by każda gra była spolszczona. Jak się okazuje, Play-It znalazł iście salomonowe rozwiązanie. Otóż w pudełku z grą znajdujemy obie wersje językowe. Do wyboru, do koloru. Jeśli drażni cię język ojczysty, którego frazy



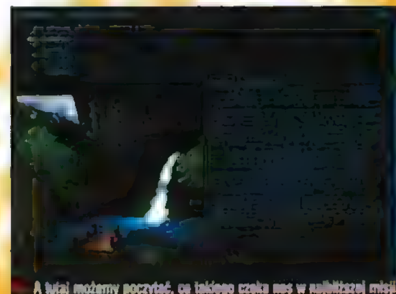
Ciekawe, czy z tej budki da się zadzwonić do Polski?

sączą się z głośników, zainstaluj wersję angielską. W przypadku gdy słabo władasz angielskim - uczyń odwrotnie. Świetne rozwiązanie!

Jedziemy dalej. Tradycyjnie otrzymujemy prezent - tym razem jest to gustowna żółta wywieszka na drzwi z napisem "Proszę nie przeszkadzać: gram w Serious Sama". Gadżet chyba powiesimy gdzieś w redakcji. :) Instrukcja niezła - pozbawiona błędów, przyjemnie jest ją wziąć do ręki. Ale najważniejsze jest i tak to, co przeczytamy - a nade wszystko usłyszymy podczas gry. Tekstów pisanych, jak wiadomo tym, którzy grali w część pierwszą, jest zaskakująco wiele. Biorąc oczywiście poprawkę na to, że mamy do czynienia z FPS. Przeważnie briefingi w tego typu grach są lakoniczne, a danych o przeciwnikach czy broniach nie uświadczymy. W



Ten czerwony pan z nieświeżym oddechem również mówi "po naszemu"!



A tutaj możemy poczytać, co takiego czeka nas w najbliższej misji.

Serious Samie jest odwrotnie - panowie od tłumaczenia napracowali się trochę. Generalnie jest w porządku - uniknięto literówek, błędów ortograficznych, ale jest jeden maleńki mankament. Otóż, nie wiedzieć czemu, za każdą literką "r" w tekście postawiono spację. W sumie w niczym to nie przeszkadza, ale dziwnie wyglądają takie odstępy w wyrazie. Nie wiem także, czy nie przydałoby się trochę więcej humoru. W zasadzie uśmiech na mej mordzie pojawił się ledwie dwa razy za sprawą nazw potworów Syriańskiego Bykołaka i Cucurbito Dyniowatego. Jak dla mnie - za mało, a zwłaszcza zbyt sztywno w przypadku samej fabuły. Panowie, więcej luzu!

Wreszcie danie główne, czyli gadki polskiego Sama. Głosu postaci użyczył Krzysztof Gadacz i powiedzmy sobie szczerze - wypadł w tej roli dużo gorzej niż jego angielskojęzyczny odpowiednik. Nie przypadł mi do gustu ani tembr jego głosu, ani też sposób, w jaki wypowiada kwestie. Brzmi sztucznie, bez luzu, a jednocześnie zaangażowania, jakie słyszymy w wersji angielskiej. Inna sprawa, że przetłumaczone na polski teksty Sama są infantylne i mam wątpliwości, czy ja - na przykład - zmusiłbym siebie do wypowiadania tych zdań ze świadomością, iż usłyszą mnie tysiące graczy. Chcecie kilka próbek polskiego Sama? Oto one: "Rakietowy patrol gotów do akcji" (to po znalezieniu rakietnicy), "Zabawmy się!" (khem? Ja chyba podziękuję) oraz "Hej, czy nie zabiłem Ciebie dwie lokacje wcześniej?" (to z kolei na widok gościa poczęstowanego przed kilkunastoma sekundami ołowiem).

Na zakończenie nie będę mówił, jaką wersję powinniście zainstalować. Na szczęście macie możliwość zainstalowania obu a potem pozostawienia na dysku tej, która bardziej wam odpowiada. Moim zdaniem: polska wersja jest gorsza, lecz wybór należy do was.

**POLONIZACJA**

**8**

**Producent:** Croteam ■ **Dystrybutor:** Play It! ■ **Internet:** www.croteam.com ■ **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, 4xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** wymagany

■ "Proszę nie przeszkadzać" ■ wersje polska lub angielska do wyboru

■ wersja angielskojęzyczna jest jednak lepsza ■ spacje za literką "r" ■ polski głos Sama

OMNIA konkurs

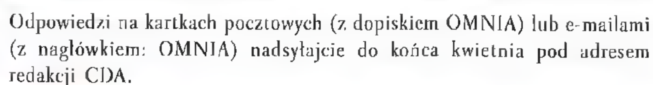
# Konkurs

**Redakcja CDA i wydawnictwo DeAgostini ogłaszają konkurs, w którym do wygrania jest 25 egz. encyklopedii Omnia.**




OMNIA (WERSJA 2002)
- Multimedialny pakiet encyklopedyczno-edukacyjny na 5 płytach CD-ROM.

infolinia: 022 644 50 36, www.omnia-online.pl



Odpowiedzi na kartkach pocztowych (z dopiskiem OMNIA) lub e-mailami (z nagłówkiem: OMNIA) nadsyłajcie do końca kwietnia pod adresem redakcji CDA.

## Należy tylko odpowiedzieć na pytania:

**Co oznacza łacińskie słowo "omnia":**
a) wiedza
b) wszystko
c) nauka

**Prezentacje 3D programu Omnia to inaczej:**
a) prezentacje trójwymiarowe
b) zdjęcia panoramiczne
c) płaskie reprodukcje o wysokiej rozdzielczości

**Kiedy (miesiąc/rok) pojawił się pierwszy numer CD Action?**
a) marzec 1996
b) kwiecień 1997
c) kwiecień 1996

ENCYKLOPEDIA
Omnia
DeAGOSTINI MultiMedia

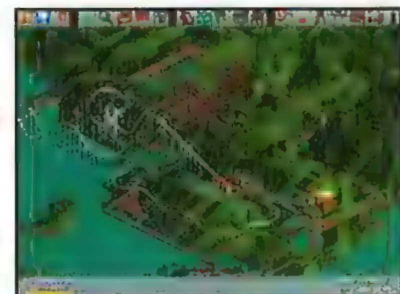
Michał Łukasiewicz

# RollerCoaster Tycoon

**W tej rubryce z reguły opisujemy gry stare. Robimy to po to, aby posiadacze wysłużonego sprzętu mogli poznać tytuły, w które będą mogli spokojnie pograć. Tym razem jednak chciałbym przedstawić grę, której do starości jeszcze troszkę brakuje, ale przy której trzeba mieć naprawdę bardzo wolny komputer, aby nie móc zostać, uwaga, uwaga: magnatem parku rozrywki. Oto RollerCoaster Tycoon!**

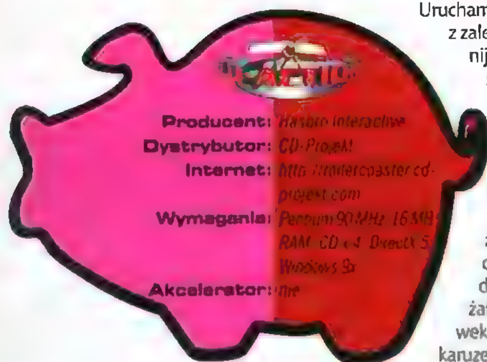
Trzeba przyznać, że istnieje coś takiego jak magia Tycoonów. Pewnie to dlatego, że żaden z producentów nie posiada monopolu na ten tytuł i tym samym każdy kolejny Tycoon potrafi mocno zadziwiać. Co ciekawe, wiele osób, które znam, jest przekonanych, że wszystkie gry z "Tycoon" w tytule zostały stworzone przez ten sam team, a ich różnorodność wynika jedynie z wielkiej inwencji twórczej autorów. Oczywiście nic bardziej mylnego i każdy z nas, jak tu stoimy/siedzimy/leżymy, może napisać grę i nazwać ją właśnie Tycoonem. Grałem już w wiele gier z tej rodziny, bo tak to można nazwać, i zawsze odnoszę podobne wrażenia. Wszystkie te gry mają bardzo proste i przejrzyste zasady, a zadomowienie się w świecie każdej z nich wymaga zaledwie minimum chęci. Jednocześnie, jeżeli chcemy stać się ekspertem od danego Tycoona, czeka nas bardzo dużo pracy, bowiem Tycoon to gra prosta do pewnego etapu - później staje się dosyć skomplikowana i wymagająca.





No to czas wreszcie na przyjrzenie się bliżej naszemu bohaterowi, czyli RollerCoasterowi. Rozpoczynając grę można odnieść wrażenie, że została ona stworzona dla ludzi nieco młodszych niż średnia wieku redakcji CDA, która, jak wiadomo, wynosi 85 lat :-). A tak na serio to sam na początku myślałem, że musiałbym mieć z 10 lat, aby gra nie była zbyt prosta. Jednak jej ukończenie nie było wcale tak łatwe, jak przypuszczałem, a więc zweryfikowałem swoją opinię na temat adresatów RCT. Teraz twierdzę, że Chris Sawyer, tworząc RollerCoastera, jako grupę docelową miał na myśli ludzi mających co najmniej 14 lat.

Uruchamiamy grę i już po chwili jesteśmy w menu z zaledwie czterema opcjami. Są to: "Rozpocznij nową grę", "Wczytaj zapisaną grę", "Pokaż samouczek" oraz "Wyjście". Nie licząc okna do wyboru parku, w którym chcemy grać, nie ma tu żadnych innych podmenusów. Jeżeli liczycie na grę sieciową lub jakieś potyczki z właścicielami innych wesołych miasteczek, to niestety niczego takiego w RCT nie zaznacie. Ale co tam, rozpoczynamy grę i oto przed nami trudne zadanie: doprowadzenie parku do stanu używalności. Należałoby więc wybudować kilka tzw. rozrywek. Mogą to być np. spokojne kolejki, jakieś karuzele, wieże, labirynty, huśtawki czy też wreszcie tytułowe rollercoastery. Oczywiście w miarę upływu czasu gry nasi naukowcy wynajdują nowe rozrywki bądź też udoskonalają istniejące. Jako magnat parku mamy możliwość ingerencji w kierunek prowadzonych przez nich badań oraz w ilość funduszy do wykorzystania, co będzie skutkować tempem ich pracy. Rzeczą, która od samego początku przypadła mi do gustu, jest możliwość kreowania większości atrakcji, szczególnie coasterów. Każdy z zaprojektowanych przez nas obiektów zostanie oceniony przez gości pod kątem intensywności wrażeń oraz współczynnika mdłości. Często zdarza się tak, że pierwsi użytkownicy danego rollercoastera wystawiają mu takie referencje, że nikt później nie decyduje się na przejażdżkę, choćby była darmowa. Każdy z obiektów, które zbudujemy, możemy dowolnie przemalować, aby dopasować go do reszty otoczenia.




Bardzo ważną cechą RCT jest możliwość dowolnego zmieniania terenu parku. Przy odpowiedniej ilości środków możemy wodny park przemienić w górskie stoki, nad którymi unosić się będzie krzyk ludzi korzystających z rollercoastera. Możemy też sprawić, że nasze wesołe miasteczko będzie się znajdowało na Marsie bądź w magicznym świecie znanym z "Alicji w krainie czarów".

Należy zadać sobie wreszcie pytanie, czym byłby park rozrywki bez odwiedzających go gości. Oczywiście niczym. Dlatego też dużą wagę musimy przywiązywać do nastrojów panujących wśród gości. Jest to jednak sprawa niezwykle łatwa, bowiem po kliknięciu na danej osobie poznajemy jej myśli, pragnienia, a nawet ilość pieniędzy w portfelu. Istnieją też okna, w których poznamy czynności wykonywane przez największą grupę gości czy też myśli, które przewijają się im przez głowę. Amatorzy realizmu nie powinni na RCT narzekać.



Zbliża się koniec mojego wywodu na temat RollerCoastera, więc z obowiązku wspomnę o grafice oraz udźwiękowieniu gry. Powiedzmy sobie szczerze, ta pierwsza niczym ponad przeciętność się nie wybija. Owszem, wszystkie detale zostały oddane bardzo ładnie, ale czegoś mi tu brakuje. Być może jest to spowodowane tym, iż grafika ultrarealistyczna nie jest, a do kreskówkowej jej daleko. Niemniej przypominam: w grach tego typu grafa nie jest najważniejsza, przede wszystkim liczy się grywalność, a tej RCT nie brakuje. Kilka słów należy się też interfejsowi gry. Ten jest charakterystyczny dla gier Chrisa Sawyera, czyli przejrzysty i niezwykle funkcjonalny. Ot - tyle. O dźwięku można napisać w zasadzie to samo co o grafie. Dobrze, że jest, ale mógł być lepszy. Gra nie potrafi poprawnie współpracować z niektórymi kartami dźwiękowymi i zawiesza się wskazując na błąd DirectX. Wyjście w takim przypadku jest proste - wyłączyć wszystkie odgłosy.

W zasadzie w całym tym tekście nie wymieniłem poważniejszych braków w grze. Niestety nic nie jest doskonałe i z wielką przykrością piszę o największej wadzie. Chodzi o czas przewidziany na wykonanie zadań. Często jest on zbyt długi, a nie da się zaliczyć misji przed upłynięciem wyznaczonego na nią czasu. Musimy pokornie czekać albo wyłączyć monitor i zająć się w tym czasie czymś zupełnie innym (lekturą CDA :-)).

Dla tych, którzy nie wiedzą: RCT możemy kupić w polskiej wersji w dobrych sklepach komputerowych lub w sklepach wysyłkowych. Polecam!

# Bierki

ARCHWIMIMIŁO-POTOPOCZERPA-CZKIWICZANIN

**Czyż jest ktoś na świecie, kto nie pamięta tej cudownej gry? Na pewno jest takich ludzi mnóstwo, więc przypomnę jej piękno. Bierki to gra, która w krótkim czasie obiegła cały świat. Jej oryginalność, nowatorstwo i prostota uniemożliwiły programistom stworzenie nowych klonów tej gry. A pamiętacie zapewne klony jakże słynnego Arkanoida, Tetrisa, Pac-mana, Tomb Raidera oraz Lenina. :) Bierki okazały się grą wręcz doskonałą i niewymagającą tworzenia do niej sequeli. Oczywiście wtedy były zupełnie inne czasy i królowało ZX Spectrum. Spójrzcie zresztą na screeny, a skoro już przy nich jesteśmy. W oczy rzuca się niegdyś piękna pikselowata grafika. Pomyślcie, jakby to wyglądało dzisiaj. :)**

## Zasady gry w bierki

Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów, które dostajemy za zbieranie patyczków z planszy. Brzmi prosto, ale trzeba uważać, aby nie poruszyć innego patyczka, ponieważ wtedy tracimy kolejkę i bierki, o które staraliśmy się, i mogą one wpaść w ręce przeciwnika. Dlatego na samym początku najlepiej pozbierać te, które leżą przy krańcu planszy, nie dotykając innych. Dużą wadą bierek było to, że nie za bardzo było wiadomo, jak dokładnie leżą patyczki. W znaczeniu: który leży pod którym? Gracze nie raz się mylili, wyciągając trójząb do góry, ponieważ myśleli, że wiosło leży pod nim... a w rzeczywistości było odwrotnie. :) Jeżeli jesteśmy przy typach bierek, warto wymienić kilka "jednostek". :) A w grze występują: zwykły patyk, łopatka, harpun (zwany bosakiem), wiosło i trójząb. Każda bierka jest oddzielnie punktowana, więc co z tego, że zbierzesz 24 zwykłe patyczki za 1 punkt, gdy przeciwnik weźmie jeden trójząb (niektórzy zwą go widłami) za 25 punktów?:) A największą frajdą jest to, że można używać bierek zebranych wcześniej, aby za ich pomocą zbierać nowe! WOW! Można - na przykład - wybić jedną bierkę za pomocą łopatki, by potem zabrać ją kliknięciem kursora! Niestety ta innowacja pojawiła się w grze później, gdy zaczęto używać obrotu kamery. W prawdzie grafika pozostawia dziś wiele do życzenia (wiele się nie zmieniła od poprzedniej wersji), mimo to przecież liczy się grywalność! No właśnie grywalność. Bierki to gra multiplayerowa. Można też grać w trybie single, ale mówię wam: gra z komputerowym przeciwnikiem, o niskim AI, nie zastąpi gry aż z pięcioma osobami naraz! W dodatku można grać przy jednym komputerze (bo bierki to gra turowa), jak i przez sieć (wtedy trzeba było przynosić komputer do kumpla). :)









Jak już wspomniałem na początku, gra nie doczekała się sequeli, ale za to wydano ulepszenia do niej. Poza możliwością używania zdobytych bierek do wyciągania innych, zaimplementowano później tryb kariery! Tak oto można było - po wygranym "meczu", podwyższać własne statystyki! Wpływały one na szybkość, z jaką chwytamy bierkę, na zmniejszanie drgań wyciąganej bierki (ponieważ bierka zwykle trzęsła się i trzeba było nieźle manewrować, aby przypadkiem nie poruszyła innej) oraz na przewidywanie typu "co się stanie jak...?".

W Polsce bierki nie były tak popularne ze względu na panujący system. Wasi rodzice pewnie pamiętają bierki "politycznie poprawne"... Wszystkie czerwone, a jak się wygrało, komp wydawał dźwięki układające się w hymn ZSRR. :) Ostatnim modemem do bierek były tak zwane bierki erotyczne. :) Stary jak świat strip poker, tylko że z bierkami. :) Po wygranej partii na ekranie pojawiały się fragmenty obrazka. :) W dodatku podczas wyciągania bierek można było usłyszeć coś, co miało być stękaniem, wzdychaniem itp. :))) Pryszczaci pamiętają pewnie te długie wieczory spędzone przy kompie. :))

Niestety każda gra kiedyś się nudzi. Tak też było z bierkami. :( Stawały się nudne zaledwie po trzech miesiącach grania. A takie gry jak Arkanoid, Tetris, Montezuma tylko pomogły graczom zapomnieć o tej cudownej turowej strategii (z elementami rpg) sieciowej. Jeżeli możecie, sięgnijcie do CDA z kwietnia 1983 roku (wtedy zamiast CD były zwykłe dyskietki :)) i zainstalujcie sobie to cudowne demo (macie tam - przy okazji - tablice wyników, gdzie trzecie miejsce zajmuje... Smuggler! Wtedy dostawca drinków a dziś wielka szycha. :) ), ty grając w bierki, zostaniesz kimś. :))) Mimo starej grafiki, dźwięków przypominających kosiarkę włożoną do zmywarki do naczyń oraz początkowych trudności bierki są naprawdę godną uwagi grą. Szczerze polecam!

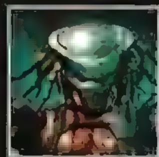





Łukasz Zadka

# AvP2: SOLUCJA

Po pierwsze, witam wszystkich avp-maniaków. Poniżej - jak wiadomo po tytule - solucja do AvP2. Mam nadzieję, że nie będziecie mieli większych problemów z rozszyfrowaniem zawartych w tym opisie przejść poszczególnych plansz; jednak gdybyście mieli jakieś kłopoty związane z tą grą (raczej nie powinniście mieć żadnych), piszcie do mnie na: AvP1@wp.pl albo wejdźcie na stronę: www.avp.komnata.pl. Jestem tam na chacie w każdą sobotę o 22:00. No... teraz przejdźmy do gry.



## Predator

**Hunt:** zeskocz w dół, po czym skieruj się do szczeliny, wtedy dotrzesz do kolejnego terenu.

Zauważysz drabinkę po prawej stronie. Musisz na nią wejść. Idź korytarzem, aż dotrzesz do rozległego miejsca, w którym będziesz się trzymał z dala od zielonej cieczy oraz roślin. Na szczycie zauważysz Predatora, który właśnie załatwił kilku ludzi. Skocz do miejsca, w którym się znajduje (skok dosiężny: shift + spacja). Twój kompan podaruje ci włócznię. Idź prosto. Dotrzesz do miejsca, w którym troszkę poskaczesz - skocz na pierwsze drzewo, potem na tę obok, potem zeskocz na podest. Idź prosto. Dojdziesz do miejsca pełnego wrogich roślin. Unikaj kontaktów z nimi. Wykończ marine i skocz na drzewo (na sam szczyt), potem zeskocz na podest. Przejdź korytarzem, po czym wskocz do wody. Dotrzesz do miejsca, w którym czeka cię walka z kilkoma ludźmi. Zeskocz niżej. Idź prosto, aż zauważysz Predatora i otrzymasz nową broń: dysk. Idź do groty skalnej. Wejdź na dróżkę prowadzącą w górę. Idź dalej; gdy dotrzesz do kolejnego obszaru - zaskocz w dół. Pozbaw życia wrogich ludzi i przejdź korytarzem do następnego pomieszczenia. Napotkasz marine walczących z Obcymi (poczekaj, aż się nawzajem pozabijają). Idź prosto, aż zauważysz atakującego cię Preatoriana. Gdy pozbawisz go życia, przejdziesz plansze.

**Trap:** idź prosto. Korytarzem dotrzesz do obszaru, gdzie spotkasz kilku marin. Zejdź w dół (idź lewą stroną). Idź prosto. W następnym obszarze zauważysz - na wprost - drogę (tę pierwszą). Idź nią prosto; skręć w prawo, po czym wejdź na widoczne drzewo (na sam szczyt) i wskocz na podest znajdujący się przed tobą. Idź prosto korytarzem, aż dotrzesz do kolejnego obszaru. Zauważysz patrolujący oddział ludzi (jeśli chcesz, zabij ich, jednak możesz uniknąć walki). przejdź po drzewach i zeskocz na podest. Idź korytarzem, skręć w prawo, potem ponownie w prawo. Korytarzem dotrzesz do kolejnego obszaru. Tutaj twoją podróż umilą marine (a także syntetyczny człowiek). Gdy poradzisz sobie z natrętami, wejdź na najwyższe drzewo (na sam szczyt) i skocz na podest. Idąc korytarzem przejdziesz planszę.

**Interloper:** włącz kamuflaż i zeskocz w dół (kamuflaż chroni cię przed działkami oraz przed zauważeniem przez ludzi). Przeskocz przez ogrodzenie. Na terenie bazy z pewnością zauważysz kilku marin stojących blisko siebie (tam prawdopodobnie będzie winda, na którą musisz wejść). Gdy dojedzie do góry, włącz ponownie kamuflaż (strzeż się wybuchów granatów pulsacyjnych EMP); zabij marines, po czym wejdź na samą górę sterty skrzyń i wskocz na wyższe piętro. Znajdź następne skrzynie i wskocz wyżej. Idąc dalej, zauważysz 2 włączniki. Podejdź do tego z prawej i uruchom go. To spowoduje uruchomienie podnośnika ze skrzynią. Gdy będzie jechał na górę, wskocz nań. Zeskocz ze skrzyni i podejdź do przełącznika. Naciśnij klawisz "użycia", a potem wykorzystaj komputer wywołujący impulsy elektryczne. To uruchomi drabinkę. Odwróć się i wejdź po drabinie. Dostań się na windę, otwórz klapę i wejdź do środka. Następnie zabij wrogów i wdrap się na skrzynię znajdującą się koło windy. Wskocz wyżej. Uważaj na działko oraz bądź przygotowany na "miłe powitanie". Idź na prawo, aż dojdziesz do drzwi. Po schodach idź na górę.

Skieruj się na prawo, wskocz na górę (tam, gdzie znajduje się nieczynna winda). Teraz będziesz musiał wskoczyć ponownie na górę. Zauważysz 2 poziome filary, wejdź na ten z prawej i skocz wyżej. Idź do miejsca, gdzie jest podest (aby dojść na prawidłowy, musisz iść lewą stroną), wskocz wyżej, po czym wejdź na stopień i skocz na górę. Idź prosto (uważaj na snajperów), skręć w prawo i znowu w prawo. Wejdź na drabinkę i zeskocz niżej. Kieruj się prosto, aż dotrzesz do kolejnej drabinki. Wchodząc dalej, znajdziesz się w pewnym pomieszczeniu. Odpręż się i obejrzyj filmik.

**Unexpected Allies:** podejdź do włącznika z lewej strony. Wywołaj spięcie swoim komputerem (tym, co ma pred, nie zaś tym, na którym grasz:)). Wejdź w otwartą windę obok. Idąc prosto: wejdź w otwarte drzwi. Idź lewą stroną i otwórz drzwi. Wejdź do szybu. Będąc na samym dole, naciśnij zielony przycisk. Otworzy się śluza. Zrób tak samo jak poprzednio. Gdy zejdziesz do pomieszczenia, idź lewą stroną i otwórz drugie drzwi. Wskocz na kratę wyżej, wejdź na podest. Podchodząc do rur, użyj skoku dosiężnego, by wejść wyżej. Zniszcz tablicę i wywołaj zwarcie. Zejdź i otwórz drzwi. Idź prosto, otwórz drzwi i weź nową broń.

Podejdź do włącznika i wywołaj zwarcie. Wejdź w drzwi, które się otworzyły. Otwórz drzwi z prawej i weź broń oraz maskę. Potem wyjdź drzwiami, które się otworzyły. Idź do miejsca, w którym wziąłeś "REMOTE BOMB" i wejdź w otwarte drzwi. Następnie wejdź drabinką na samą górę i idź cały czas kanałem, potem zeskocz w dół. Uruchom 2 dźwignie i odsuń się. Wejdź w dziurę powstałą przy wybuchu. Idąc prosto otwórz drzwi. Przeszukując pomieszczenie z lewej strony znajdziesz włócznie oraz kamuflaż. Następnie pójdź korytarzem w kierunku kolejnych drzwi. Otwierając jedne z drzwi trafisz do miejsca w którym znajdziesz pozostałą broń. Potem wchodząc po schodach otwórz klapę oraz drzwi znajdujące się wewnątrz. Teraz musisz wskoczyć na górę kraty(są 2 miejsca, dzięki którym się tam dostaniesz: jedno zaraz nad tobą -otwór w kracie, bądź to koło drzwi będących na końcu korytarza). Na górze znajdziesz tablicę, w której trzeba wywołać zwarcie (komp. Preda). Zejdź na dół. Wchodząc do nowego pomieszczenia weź speargun. Idź do następnych drzwi, poczym wskocz na windę. Gdy z niej wyjdziesz przygotuj się na ciężką walkę. Potem strzel w beczki znajdujące się koło czołgu. Wybuch spowoduje powstanie

ogromnej dziury. Zejdź na dół(uważaj jednak na działka). Zanim statek zacznie ostrzeliwać bazę wskocz na niego. Właśnie przeszedłeś misję.

**Old Debst:** otwórz klapę, potem wskocz do kanału. Wyjdź z wody, do której wpadłeś. Gdy dojdziesz do dużego pomieszczenia, przygotuj się na walkę z Obcymi. Od tego czasu będą atakować stadami, więc używaj działka plazmowego na większą odległość, a włóczni w bezpośrednim kontakcie. Kiedy rozprawisz się z nieprzyjaciółmi, wskocz na półkę skalną, po czym idź korytarzem. Skręć 2x w lewo. Dojdziesz do pomieszczenia, w którym zauważysz dwie skały. Wejdź na tę niższą i wskocz na następną, by wydostać się na powierzchnię. Teraz stój w miejscu, strzelając z działka plazmowego w nadchodzących z góry Obcych. Gdy upewnisz się, że wszystkich zabiłeś, wówczas spójrz w prawą stronę. Zauważysz korytarz. Idź prosto, potem uciekaj na lewą stronę, gdyż z prawej nadciągać będą żądni wrażeń Obcy. Zabij ich i wskocz do wielkiego otworu. Wyjdź z wody i idź ku górze. Napotkanym korytarzem dotrzesz do miejsca, w którym zauważysz długą rurę. Wejdź na nią i idź na drugi brzeg (uważaj na dwóch Predalienów, bowiem jeden z nich będzie próbował cię zajść z tyłu). Po zabiciu Obcych idź do góry, potem skręć w prawo i poszukaj windy. Obok niej znajduje się dźwignia, której będziesz musiał użyć. Teraz podejdź do dużej skrzyni i użyj komputera naręcznego. Idź do windy, po czym jedź ku górze. Po wyjściu z niej, skręć w prawo oraz zejdź schodami. Na samym dole wejdź do pokoju i uruchom dźwignię. Wróć na górę i używając komputera naręcznego wywołaj spięcie przy włączniku (ten obok bramy). Zabij Obcych. Musisz teraz poczekać na statek, który rakietami zniszczy główną bramę. Po wyjściu na zewnątrz podejdź do bunkra. Zastaniesz tam swojego kumpla, od którego dostaniesz w prezencie dysk. Otwórz pierwsze i drugie drzwi. Przeszedłeś planszę.

**New Target:** wskocz wyżej. Idąc kanałem wentylacyjnym, zeskocz. Zejdź po drabinie. Otwórz klapę i zejdź. Podejdź do włącznika i wywołaj zwarcie. Wróć na początek i wskocz do powstałego miejsca. Idź dalej, skręć w prawo, potem w lewo, by otworzyć metalową klapę. Dojdziesz do bazy korporacji. Zniszcz wszystkie działka i wyeliminuj ludzi. Wskocz wyżej i znajdź windę. Pojedziesz nią do miejsca, w którym użyjesz dźwigni. Wróć teraz na dół i wskocz do otworu powstałego po spadających skrzyniach. Idąc tunelem, zeskocz. Po lewej stronie znajduje się drabinka.

Wejdź na nią, po czym zeskocz na drugą stronę. Taktyka polega na tym, by iść cały czas prosto i strzelać z schouldera do Obcych (nie licząc 2 snajperów, których również spotkasz). Na samym końcu na tkniesz się na tunel, którym dojdziesz do głębokiej, ciągnącej się w dół jamy. W tej chwili musisz zeskakiwać po podestach, aż dotrzesz do kolejnych drzwi. Zabijając Obcych, dotrzesz do pomieszczenia, w którym musisz wskoczyć do rowu - w nim znajduje się tunel wentylacyjny. Idąc kanałem, zeskocz niżej (w ciemnych miejscach, takich jak tunele, używaj komputera naręcznego, by oświetlić miejsce). Właśnie ukończyłeś ten etap.

**Trophy:** zeskocz. Idź w prawo. Następnie tunelem dotrzesz do pomieszczenia, w którym zdobędziesz pistol oraz amunicję do speargunа (uważaj jednak na twarzołapa, czatującego koło sprzętu). Wracając, uważaj na kolejnego twarzołapa, który niespodziewanie wyskoczy z szybu wentylacyjnego. Zabij go i wejdź w miejsce, z którego wyskoczył. Idź prosto, zniszcz kratę i zejdź. Podejdź do włącznika (tego z lewej strony) i użyj komputer naręczny. Kiedy otworzą się drzwi, idź do tunelu. Uważaj na Obcych atakujących stadami. Gdy dojdziesz do pomieszczenia, uruchom dźwignię. Teraz wejdź w kolejny tunel. Dojdziesz do miejsca, w którym będzie dwóch syntetycznych ludzi. Zabij ich, po czym zniszcz dwa działka znajdujące się na dole. Zejdź niżej oraz przejdź pod rurą. Idąc dalej, dotrzesz do następnego tunelu. Będziesz musiał zabić całe stado Obcych z Pretorianem na czele. Twoja dalsza podróż będzie polegała na dojściu do centralnego gniazda Obcych. Stanie się to wtedy, gdy wyjdziesz na powierzchnię, kierując się w wejście do gniazda. Będą cię czekać dwie główne walki. Pierwszą stoczysz z królową Obcych. Natomiast drugą z generałem siedzącym w robocie. W tej walce używaj speargunа. Jeśli dobrze trafisz (najlepiej celuj w środek), zakończysz pojedynek jednym strzałem.

## Alien

**Birth:** gdy wyjdziesz z pogmatwanych szybów wentylacyjnych, idź w prawo, po czym przejdź przez szparę w drzwiach. Idź prosto, teraz skręć w prawo. Zauważysz otwarte drzwi, a w środku śpiącego człowieka. Skocz teraz na jego twarz.

Wydostań się na zewnątrz, rozrywając klatkę piersiową - wyskocz z okna na dół. Podejdź do robotnika i poczekaj, aż pójdzie. Stań koło skrzyni. Zanim marine przyjdzie skontrolować teren, idź szybko w lewą stronę. Następnie skręć w prawo, potem ponownie w prawo i w lewo. Wejdź na samą górę skrzyń i wskocz na górę. Idź prosto, skręć w prawo. Gdy dotrzesz do końca, zeskocz na dół. Przed sobą zauważysz dużo skrzyń. Przejdź obok nich, aby nie zostać zauważonym przez ludzi. Gdy strzegący marine spojrzy w przeciwną stronę, ruszaj prosto (przejdź obok niego). Teraz odnajdź otwór w płocie i przejdź przezeń.

**Surprise:** wejdź w drzwi (te po lewej stronie), podejdź do włącznika i naciśnij go. Idąc prosto, skręć w prawo. Idź dalej, aż dojdziesz do miejsca, w którym wyląduje statek. Gdy uporasz się z marines, skieruj się w stronę zepsutej ciężarówki; skręć w prawo. Dotrzesz do drzwi. Musisz teraz szybko biec na drugą stronę, gdyż za chwilę uruchomią się automatyczne działka. Kiedy trafisz do większego pomieszczenia, wskocz na samą górę. Teraz idź korytarzem. Dojdziesz do kolejnego pokoju. Wejdź na sufit - przechodząc przez jeden z otworów, zauważysz na górze kanał wentylacyjny. Idź nim. Kiedy z niego wyjdziesz, idź w prawo i przejdź przez następny (znajduje się na wprost ciebie). Po zejściu zabij ludzi i wejdź po schodach na górę. Kieruj się prawą stroną. Zauważysz człowieka pracującego przy kanale wentylacyjnym. Zabij go i zniszcz klapę, po czym wejdź do kanału. W końcu zlecisz (level 2). Zabij ludzi. Podążaj teraz lewą stroną. Potem skręć w prawo. Wchodząc w napotkane drzwi, trafisz do pomieszczenia, w którym znajduje się komputer kontrolny. Musisz go zniszczyć, by uwolnić Obcych. Zeskocz teraz w dół (tam, gdzie widzisz drabinkę). Po wyjściu na zewnątrz zniszcz kratę. Podążaj cały czas korytarzem, a potem skręć w lewo. W końcu dotrzesz do plastikowych drzwi, które będziesz musiał zniszczyć. Potem dojdź korytarzem do kolejnych drzwi i wyjdź na zewnątrz. Zauważysz Obcych walczących z ludźmi. Pomóż im, po czym zeskocz (miejsce to znajduje się tam, gdzie stoją 2 samochody). Idąc dalej, zniszcz kratę. Idź kanałem, potem wejdź po schodach na górę (uważaj na żołnierza z minigunem). Następnie nad drzwiami zauważysz korytarz. Rozwal kratę i wejdź tam.

**Escape:** podążaj korytarzem (uważaj na 3 ludzi i działko), skręć w lewo. Niszcząc kratę, wejdź w otwór (znajdujący się na górze). Przejdź do następnego pomieszczenia, niszcząc kable obok wentylatorów (wtedy przestaną działać), po czym zeskocz. Potem musisz zniszczyć działka oraz (po zniszczeniu kraty) wejść do kanału. Tym sposobem dojdziesz do wentylatora. Idąc ku górze, wejdź w kolejny otwór. Gdy wydostaniesz się z niego, idź prosto, potem skręć w prawo i zniszcz kolejną kratę. Wejdź w nieczynny wentylator. Dotrzesz do pomieszczenia, w którym zniszczysz dwie tablice (te koło wejścia). Po powrocie do wentylatora, skieruj się w lewo (zniszcz działko). Wejdź w napotkany otwór (ten na górze), potem w następny. Zniszcz kratę, zeskocz niżej (uważaj na działko). Podążaj prosto, potem skręć w prawo. Następnie zbij szybę i zeskocz na dół, wejdź w drzwi (te z prawej). Idąc dalej, zeskocz na dół. Przygotuj się do walki z Predatorem. Musisz go osłabić (nie da się go wykończyć) - gdy to zrobisz, włączy samodestrukcję. Teraz ukryj się przed wybuchem koło pancernych drzwi od windy (tam, gdzie klawiatura numeryczna świeci na czerwono). Po eksplozji wskocz do powstałego otworu.

**Vengeance:** wyjdź przejściem wyżej. Dojdź do drabinki, potem wskocz na górę. Gdy zauważysz kratę, zniszcz ją. Dzięki temu dotrzesz do kolejnych pomieszczeń, w których będziesz musiał odnaleźć kolejną drabinkę. Uwolnij uwięzionego Obcego, niszcząc urządzenie kontrolne (to podobne do klawiatury). Spójrz teraz w górę. Zauważysz tunel (najpierw zniszcz kratę), co pomoże ci dojść do drzwi zniszczonych przez Predaliena, który został uwolniony. Wejdź do pomieszczenia, po czym zniszcz szybę (tę z prawej). Po wejściu tam, dostań się do tunelu, znajdującego się zaraz nad tobą.

Odnajdź schody, które zaprowadzą cię do kolejnego pomieszczenia z kratą na suficie. Idąc po niej, zeskocz niżej. Tunelami dotrzesz do miejsca, w którym są dwa wentylatory. Wejdź na górę i idź prosto. Poruszaj się w kolejnym tunelu (tym nad drzwiami), po skręcie w lewo zeskocz na sam dół. Zniszcz kratę poniżej (tam, gdzie jest "naderwana"). Musisz odnaleźć i zniszczyć urządzenie kontrolne; dzięki niemu dotrzesz powstałym otworem (będzie między skrzyniami) w nowe miejsce. Zniszcz kolejne urządzenie i udaj się na lewą stronę. Znajdziesz drabinkę, którą zejdziesz na sam dół, następnie zniszcz 2 działka. Idź w lewo. Na dole znajduje się klapa, którą musisz zniszczyć, by dojść dalej. Gdy wyjdziesz na zewnątrz, kieruj się ku wentylatorom (jednak nie wchodź na nie, tylko przejdź przez otwór).



**Abduction:** plansza prosta jak dwa metry sznurka. Cała filozofia polega na tym, by niszczyć napotkane czujniki ruchu przy ładunkach wybuchowych. Potem wystarczy dokopać kilku ludziom, przejść przez kilka korytarzy, i misję przeszliśmy. Proste, prawda?

**Pursuit:** idąc korytarzem prosto, niszcz działka; potem skręć w lewo. Zniszcz kratę i zejdź (przygotuj się do walki). Zeskocz niżej i

zniszcz tablicę koło dźwigni (obok drzwi). Po skręceniu w lewo, popatrz w górę. Zobaczysz 2 kraty. Zniszcz tę z lewej strony. Dojdziesz nią do tunelu. Przy rozwidleniu skręć w lewo i zniszcz kratę. Zauważysz wielki wentylator. Następnie zniszcz 3 tablice (wtedy zostanie wyłączony), wchodząc, skręcaj w lewo, niszcząc przy tym kratę. Dojdziesz do urządzenia kontrolnego, które musisz zniszczyć. Wróć do wejścia (tam, gdzie była krata), skręć w prawo (uważaj na działka i ludzi syntetycznych... unikaj walki), potem w lewo. Następnie wskocz na samą górę i zniszcz tablicę obok drzwi. Powtórz jeszcze raz ten manewr. Uważaj na gościa z minigunem i kilku jego kolegów, którzy najwidoczniej cię nie polubili. Podejdź do drzwi.

**Freedom:** skręć w lewo, po czym wejdź na górę (uważaj na żołnierza ze snajperką). Idź prosto, zniszcz kratę (tę na górze), skręć w prawo i zniszcz kolejną. Podejdź do urządzenia kontrolującego działko i zniszcz je, potem dojdziesz do drabinki, zejdź w dół i zniszcz urządzenie. Wróć do pomieszczenia z drabinką i wskocz na górę. Odnajdź drzwi z napisem "EASTGATE" i wskocz na górę. Idąc dalej, skocz w prawo (tam, gdzie było dwóch ludzi). Wkrótce zauważysz Predatora, który zniszczył czołg. Wejdź teraz w otwór znajdujący się po prawej stronie - ten, z którego leci para.

Zniszcz siatkę i wejdź na samą górę, w widoczny szyb wentylacyjny. Gdy wyjdziesz z szybu, kieruj się na lewo. Twoim zadaniem będzie zniszczenie urządzeń, jakie napotkasz. W końcu dojdziesz do korytarza nr 2: wejdź przez kratę. Gdy zejdziesz, kieruj się do drzwi, które się otwarły. Teraz czeka cię walka z dwoma łowcami. Gdy zabijesz jednego, do walki włączy się drugi. Po ich śmierci otworzą się drzwi. Musisz wejść na górę (przez kratę) i zniszczyć komputery kontrolne. Wyląduje statek. Zejdź na dół i złap doktorka (wystarczy go raz uderzyć, np. ze szponów).



## Marine

**Unwelcome Guests:** otwórz drzwi, używając urządzenia łamiącego kody. Korytarzem dojdziesz do pokoju, w którym zauważysz klapę (jest na dole). Otwórz ją i skocz niżej. Podejdź do drzwi (tych na lewo) i otwórz je. Dochodząc do mostu poczekaj, aż Predator zniszczy pozostałe beczki. Potem przejdź na drugą stronę i idź w lewo (uważaj na "latającą" ciężarówkę:)). Po drodze na górę otwórz napotkane drzwi.

Zejdź drabinką. Dojdź do dźwigni i uruchom ją (dzięki temu lotnisko zostanie oświetlone), po czym wracając na zewnątrz, wejdź w drzwi po lewej. Dojedź windą na górę i uruchom komputer. Wróć na dół i porozmawiaj ze swoim dowódcą. Gdy to zrobisz, skieruj się w lewo (tam, gdzie są czołgi).

I oto masz przed oczami lokację, którą miałeś okazję zobaczyć w demie AvP2 (więc nie będę jej opisywał). Wystarczy, że obejdziesz korytarze i wrócisz na początek.

Teraz idź prosto, skręć w prawo, potem 2x w lewo. Dojdziesz do gniazda Obcych. Dotarcie do dziewczyny nie sprawi ci większych kłopotów (gorzej z wyjściem). Kiedy ją odnajdziesz, okaże się, że twoja pomoc na niewiele się zda (już "zaopiekował" się nią twarzołap). Musisz teraz wrócić na początek, do czołgu (gdy będziesz wychodził z gniazda, zrób to jak najszybciej, gdyż za tobą pobiegną szukający "nowych znajomości" Obcy).

**Collateral Damage:** po wejściu do kanału dotrzesz do kilku sektorów. Taktyka będzie polegała na tym, by uruchamiając kolejne dźwignie "przepuścić" kumpli jadących czołgiem (w jednym tylko przypadku musisz zdobyć spawarkę i używając jej otworzyć klapę). Z Obcymi powinieneś sobie poradzić bez najmniejszych problemów, więc nie będę się rozpisywał. Jedynie na końcu (chyba sektor 4) musisz strzelić w beczki (te obok drzwi) i później uruchomić włącznik (używając hakkomatu).

**Betrayal:** idź korytarzem, skręć w lewo i otwórz drzwi (pokój komunikacyjny).

Podnieś nóż i zabij strażnika. Dochodząc do drabiny wejdź na górę, otwierając kolejne śluzy.

Kiedy znajdziesz kratę, wejdź na nią. Zabierze cię na górę. Podnieś spawarkę i amunicję do pistoletu. Używając spawarki, otwórz kratę (jest na górze). Poruszaj się szybem wentylacyjnym.

Wykorzystując spawarkę, otwórz kratę. Gdy dojdziesz do drabinki, zejdź. Otwórz drzwi z prawej. Idąc dalej, skręć w lewo (uważaj na Predaliena), potem w prawo. Podejdź do drzwi, popatrz w lewo. Zauważysz kratę, którą otworzysz spawarką. Szybem wentylacyjnym idź prosto.

Zeskocz. Uruchom włącznik i idź za kapsułę, po czym zeskocz na dół. Teraz idź napotkanymi szybami wentylacyjnymi.

Odszukaj drabinki i wejdź na górę, uruchamiając 2 włączniki (jeden z nich otworzy kratę: potem wejdź do szybu). Dojdziesz do pomieszczenia wypełnionego jajami Obcych. Wejdź do kanału (jest ogrodzony siatką). Płynąc nim, otwórz spawarką kratę i skieruj się w prawo, po czym wypłyń na powierzchnię. Uruchom dźwignię. Płynąc kanałem, trafisz do następnego pomieszczenia. Wchodząc po drabinie, poczekaj, aż wyjdą strażnicy. Zabij ich i wejdź w otwarte drzwi, potem skręć w lewo. Wejdź drabinką. Odszukaj windę.

Po wyjściu na zewnątrz znajdź hakkomat i klucz (karta elektroniczna). Hakkomat znajduje się na stoliku z niebieskim laserem. Kiedy je zdobędziesz, odszukaj windę i jedź na górę. Weź dysk, potem wróć na dół. Musisz odszukać windę, która była nieczynna. Gdy ją znajdziesz, wejdź do środka i pojedź na górę. Otwórz śluzę i idź prosto.

Uruchom widoczną dźwignię i podejdź do ostatniego komputera. Idź do przodu. Dojdziesz do włącznika - uruchom go. Zejdź. Idąc korytarzami, dotrzesz do przejścia, gdzie zauważysz, na wprost, silos z numerem 3. Wejdź po drabince. Gdy będziesz po drugiej stronie (silos 3), skieruj się w prawo (po podeście) i wskocz na górę (uważaj, byś nie spadł!). Zejdź po drabince. Idź w prawo i otwórz drzwi. Po otwarciu kolejnych (z prawej) dojdź do windy. Po wyjściu z niej zejdź na dół, gdzie czeka cię walka z kilkoma komandosami i gościem w mechu. Po walce wejdź na klapę.

**A Long Detour:** wejdź do kanału (tam, skąd wyłażą Obcy). Wejdź drabinką. Idąc w lewo, znajdziesz amunicję: potem idź w prawo. Używając spawarki, otwórz drzwi (uważaj na Obcych). Skieruj się w lewo i otwórz drzwi. Zniszcz jaja Obcych (np. wyrzutnią rakiet). Wejdź drabinką na górę i zejdź otworem w dół. Odnajdź dźwignię i uruchom ją. Wracając na górę, wejdź w "czynne" drzwi. Musisz iść na level 2 i wskoczyć na drugą stronę. Po dojściu na drugi koniec levelu 2, otwórz drzwi. Korzystając ze spawarki, otwórz drzwi (te na lewo) i uruchom dźwignię. Potem, po wejściu na metalowy podest, wskocz na skrzynię i wejdź na górę. Podejdź do dźwigni i uruchom ją. Gdy to zrobisz, regularnie zaczną cię atakować Obcy. Zejdź; wejdź w "powstałe" drzwi. Podążając korytarzem, uważaj na "niespodziewanych gości" nadchodzących z tyłu. Wejdź do napotkanego pomieszczenia. Uruchom komputer, zejdź na dół i naciśnij dźwignię. Musisz teraz wrócić na początek, ponownie wchodząc po skrzyniach. Zejdź (level 1). Po wejściu w drzwi skręć w lewo. Idąc korytarzem, wejdziesz do szybu wentylacyjnego.

**Price of Admission:** kiedy dojedziesz windą na górę, szybko wskocz na wprost (z miejsca, gdzie leży skrzynia). Znalazłeś się właśnie na belce. Skieruj się w prawo i wejdź po drabince. Idąc korytarzami, dojdziesz do schodów, którymi zajdziesz do pokoju (Communication Center). Uruchom komputer i dźwignię. Po zejściu, idź do drzwi (tych po lewej stronie). Gdy nimi przejdziesz, czeka cię walka z Predatorem. Poczęstuj go rakietą albo amunicją ze smartguna. Po uporaniu się z tym problemem podążaj dalej - wejdziesz w drzwi (te na lewo).

**Loose Ends:** poruszaj się korytarzami, aż dojdziesz na lotnisko. Zejdź do windy i zjedź nią. Uruchom komputer, po czym - wracając do korytarza - zabij Pretoriana. Zeskocz niżej. Wejdź do pomieszczenia wypełnionego amunicją i bronią. Po zabraniu potrzebnych rzeczy, wróć na lotnisko (uważaj na Obcych). Gdy zabijesz Pretoriana, poczekaj, aż wyląduje statek. Kiedy opuści klapę, wejdź do środka.

**Savior:** wejdź do otworu, zejdź po skalnych podestach. Idąc korytarzem, zabijaj Obcych za pomocą miotacza płomieni. Podejdź do generatora i uruchom go (jest obok windy).

Kiedy to zrobisz, zjedź windą. Idź korytarzem. Dojdziesz do pomieszczenia z trzema "otworami" (jeden jest zamknięty). Po wejściu w pozostałe dwa musisz zniszczyć "umocnienia" podtrzymujące 2 turbiny. Otworzy to zamknięte przejście. Idź dalej, zeskocz w dół (do gniazda Obcych). Teraz czeka cię walka z królową Obcych. Po zejściu do pomieszczenia, w którym się znajduje, podnoś co jakiś czas napotkaną broń i amunicję. Kiedy królowa padnie martwa, wejdź w przejście utworzone przez wybuch. Poczekaj, aż statek opuści klapę, wtedy wejdziesz do środka - tym samym odlecisz z tego "uroczego" miejsca.

**The End!**



Kto czyta nie błądzi.

# HEROES of Might & Magic

**Nie ma chyba wśród graczy nikogo, kto nie zetknął się kiedykolwiek choćby z nazwami Heroes of Might & Magic czy też Might & Magic. Jednak nawet ich miłośnicy nie muszą wiedzieć, że cykl Siły i Magii to nie tylko te serie, lecz także Legends, Crusaders, Arcomage...**

## Crusaders of Might & Magic



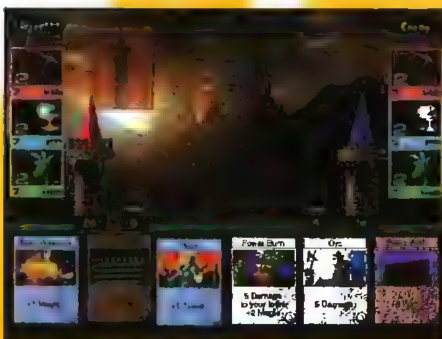
Prawdę mówiąc, takiej gry po 3DO się nie spodziewałem. Crusaders to TPP (jeden z moich ulubionych gatunków) w naprawdę niezłym wydaniu. Wcielamy się tutaj w postać Draka, którego - kiedy ów był jeszcze dzieckiem - rodzinna wieś została zniszczona przez hordy ożywieńców dowodzonych przez Nekrosa. Nic dziwnego, że Drak dorastał, żyjąc chęcią odwetu. Pierwszy atak był jednak niezbyt udany - pokonany Drak trafił do celi. W tym też właśnie miejscu zaczyna się nasza przygoda. Pierwsze, co może nas zaskoczyć, to śliczna jak na tamte czasy grafika. Drugą przemiłą niespodzianką będzie z pewnością muzyka. Ponury klimat, jakieś niesamowite dźwięki, niespokojna muzyka... Dalej, to znaczy po wyjściu z podziemi jest jeszcze ciekawiej. Możemy odwiedzać wioski, zakupując broń czy użyteczne przedmioty, rozmawiać z wieśniakami, by dowiedzieć się od nich interesujących rzeczy, zbierać broń oraz przedmioty przydatne nam w walce oraz, czy przede wszystkim, wykonywać subquesty, które doprowadzą nas do nekromanty. Podróż nie powinna się nużyć - lokacje są bardzo starannie wykonane, muzyka zmienia się zależnie od planszy, poziom trudności także odpowiednio wzrasta. Jeżeli ktoś lubił pograć w Heretic II czy Drakan, z pewnością jest to pozycja dla niego. "Krucjatorzy" być może nie są już zbyt młodzi (data premiery: początek 2000), jednak nadal potrafią wciągnąć na długie godziny...

## Legends of Might & Magic



I tym razem programiści z 3DO postanowili zaskoczyć wszystkich, wydając na rynek grę FPP/RPG z możliwością gry tylko po Sieci. Napiszę od razu, że testowałem ją krótko, ponieważ nie potrafiłem się do niej przekonać. Mimo wspaniałej, do czego nas już panowie z NWC przyzwyczaili, grafiki i naprawdę ciekawego pomysłu, gra nie była zbyt dobra. Po obejrzeniu intra, przygotowującego nas na liczne batalie, wybieraliśmy jedną z sześciu profesji (trzy o dobrym oraz trzy o złym charakterze), wreszcie - jedną z kilkudziesięciu plansz. Po dokonaniu wyboru łączyliśmy się z innymi, maksymalnie szesnastoma - graczami i zaczynaliśmy walkę. Całość polegała na wykonaniu krótkiego questu, w którym przeszkadzać nam mieli nasi przeciwnicy - zarówno prawdziwi, jak i bestie wykreowane przez programistów (około 50 rodzajów). Jako się rzekło - Legendy nie odniosły komercyjnego sukcesu. Błędem było być może nastawienie rozgrywki tylko na tryb multiplayer i uproszczenie konceptu świata Siły i Magii (wszystko sprowadza się do walki). W każdym razie próba stworzenia first-person shootera w stylu Counter-Strike'a w realiach średniowiecznych okazała się średnio udana i Legends of Might & Magic kojarzony będzie zapewne już na zawsze jako jego marny klon.

## Arcomage



Tym razem obeszło się bez dużego rozgłosu, a także chyba bez niespodzianki. Arcomage bowiem jest sieciową grą karcianą (a więc czymś w rodzaju might&magicowego Magic: The Gathering) w której każdy z graczy stara się rozbudować własną domenę - wieżę maga. Naturalnie w zadaniu tym przeszkadza nam nasz online'owy przeciwnik. Sama rozgrywka bardzo przypomina uproszczone M:TG - co turę dobiera się kartę i używa którejś z puli, następnie po analogicznej turze przeciwnika dobiera kolejną kartę, używa innej i tak dalej... Uproszczenie w stosunku do M:TG polega na tym, że w jednej rundzie można wykonać tylko jedną akcję - zwiększyć pulę surowców, "dobudować" kolejne kondygnacje wieży, wznieść mur chroniący przed atakami przeciwnika lub zaatakować go samodzielnie. Mimo niewielkiego stopnia komplikacji, a dzięki dużej liczbie zróżnicowanych kart Arcomage naprawdę może się podobać! Napisałem jednak, że nie była ona dla wielbicieli serii HoMM i M&M niespodzianką. Dlaczego? W Arcomage można było pograć w karczmach już od szóstej części Might & Magic! Pewnie też dlatego znalazło się niewielu chętnych, by za nią płacić, kiedy z komputerem można było pograć za darmo...

## Heroes Chronicles

Kiedyś jeden z recenzentów CDA zapytał, ile razy można płacić za to samo (chodzi o wtórność zarówno w grafice, muzyce, jak i w miodności, pomysłach etc.). Panowie z 3DO najwyraźniej doszli do wniosku, że nieskończenie wiele. W ten sposób powstała saga Heroes Chronicles, najwyraźniejszy chyba przykład polityki 3DO, nastawionej na drenowanie kieszeni fanów. Każda Kronika to zaledwie jedna kampania (wszystkie, prócz dwóch ostatnich - internetowych - wydawane są osobno, więc za każdą z nich trzeba zapłacić), której centralnym bohaterem (o nieustalonej profesji) jest Tarnum. Co ciekawe, w każdej z kolejnych Kronik próbujący odkupić jakieś niesprecyzowane grzechy Tarnum jest kimś innym, tzn. jego profesja się zmienia (barbarian, overlord etc.), on sam zaś rozpoczyna na pierwszym poziomie doświadczenia. Słowem: w gruncie rzeczy całą przygodę rozpoczyna się od nowa. Prócz nowych



kampanii nie mamy zaś praktycznie nic. Zarówno scenariusze, jak i gra w trybie multiplayer zostały zablokowane, co w sytuacji gdy Kroniki nie wprowadzają żadnych zmiany w rozgrywce, a kampanie możemy ściągać z Internetu, stawia pod ogromnym



znakiem zapytania sens ich zakupu. I choć można wprawdzie twierdzić, że Kroniki to dobry sposób na zabicie czasu, jaki pozostał do premiery HoMM4 (ta polska już w początkach kwietnia) jednak w moim przekonaniu - to po prostu kolejna próba zbicia kasy.

## NEWS

■ Jeśli wszystko dobrze poszło, to od połowy lutego toczą się rozgrywki Polish RTCW League.
http://prl.fpp.pl

■ W Necie pojawił się nowy serwis mapowy do AvP2.
http://www.planetavp.com/derelict/

■ Jeśli zapowiedzi Westwood okazały się prawdziwe, od 15 lutego dostępne jest demo C&C: Renegade, oferujące jedną multiplayerową mapę, 11 pojazdów, 23 bronie i 28 charakterów.

■ Z pod adresu **http://www.sierra.com/games/diehard/** możecie zassać oficjalne demko (zajmuje, bagatela, 88 MB) gry Die Hard: Nakatomi Plaza, nad którą pracują ludzie z Piranha Games.

■ Z kolei z pod adresu **http://www.3dgamers.com/games/ghostrecon/** możecie pobrać trzydziestodwumegowy patch do Ghost Recona.

■ Premiera gry Soldier of Fortune 2 przełożono. Sequel SoF ukaże się najwcześniej w czerwcu tego roku.

■ Od końca lutego powinna być dostępna w sprzedaży gra C&C: Renegade.

■ THX razem z Volition ogłosiły, że pojawi się sequel gry Red Faction.

■ Garść informacji na temat MoH... W październiku ma się pojawić dodatek o nazwie Team Assault. Istnieje szansa, że MoH: Allied Assault zostanie przeniesiony na GameCube. Podobno jeszcze w 2002 roku ukaże się kolejna część MoH w wersji na PC, PS2 i prawdopodobnie również na GameCube.

■ W Sieci dostępna jest już oficjalna strona Counter-Strike: Condition Zero.
http://www.cs-conditionzero.com/

■ Pełna wersja gry Gore ma się pojawić już tej wiosny.

■ Na jesień zapowiadana jest premiera XBoxowej wersji gry SWAT: Global Strike.

■ Na 100% wiadomo już, że zostanie wydana konsolowa wersja Return To Castle Wolfenstein. Gra ukaże się na XBox i PS2.

■ Polskim wydawcą gry Hitman 2 jest firma IM Group. W momencie gdy czytacie tę zapowiedź, Hitman 2 powinien być już dostępny w sprzedaży w cenie 139 zł.

■ Bohemia Interactive wypuściła patch do Operation Flashpoint. Można go pobrać z pod tego adresu http://www.flashpoint1985.com/download/download.html.

■ Dostępny jest już patch 1.1 do RTCW. Można go pobrać z **http://host.fpp.pl/poison/rtcw/download/lf_1_1.exe**

■ Rosyjska firma Buka pracuje nad grą MARCHI: Offworld Recon, która ma być kombinacją strzelanki z taktyczną symulacją. Będziemy w niej prowadzić drużynę wojowników do walki z cyborgami.

■ W Sieci dostępny jest już mod w nowej wersji (2.2.0) do UT o nazwie Tactical Ops.
http://unreal.gracz.net/3s/dwnld/TO21x_to_220PatchSetup.exe.

# FPP Zone

■ Sławek "SLip" Lipowski
slip@cdaction.com.pl

### FPP + MZ na CD

Mam nadzieję, że każdy z was zorientował się już, iż od numeru marcowego na CeDeku CDA zamieszczany jest FPP + MZ - zin w całości poświęcony tematyce gier FPP. W tym miechu znajdziecie w nim recenzje (RTCW, Red Faction, Mortyr, Wolfenstein 3D), nieco poradników i solucji (np. RTCW i Kingpin), dość obszerny Kącik Twórczy, kilka innych tekstów i demonstracyjną wersję programu Wicked 3D, który służy do zwiększania przestrzenności obrazu. Mała ciekawostka - tekstem zawartym w tym numerze FPP + MZ można by zapełnić ok. 30 stron w CDA! Robi wrażenie, prawda? :)

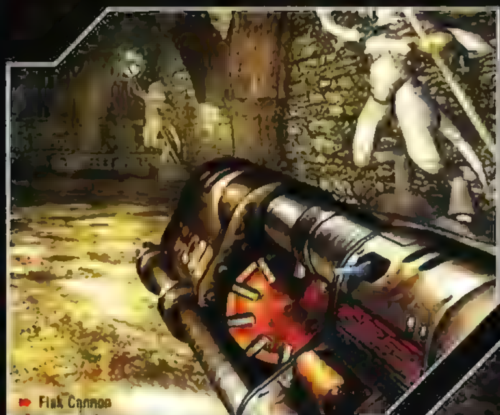
## elo!

**Witka! Mimo że to kwietniowy CDA, nie będę dziś przesadnie żartował. Wymaga tego sytuacja - oto właśnie na waszych oczach startuje nowy kącik poświęcony FPP-kom o dumnej (i bardzo kojarzącej się z CDA :)) nazwie FPP Action. Niektórzy mogą mnie jeszcze pamiętać z czasów, kiedy pisałem do FPP Zone CD - UnrealZone itd. Ale mniejsza o to. Lepiej przyjrzyjcie się temu, co w tym miechu dla was przygotowałem. Na pierwsze danie proponuję newsy i screeny przedstawiające bronie z UT2. Następnie możecie prześledzić tekst o W3D i RTCW. Na deser pozostaje ramka z poradą dla osób narzekających na tempo gry w UT i krótki opis zawartości FPP + MZ.**

## Unreal Tournament 2 - uzbrojenie

O nadchodzącym sequelu gry Unreal Tournament jest coraz głośniej. Sam miałem okazję pisać o nim już dwukrotnie (zainteresowanych odsyłam do Action Plusa 2/2002 i 4/2002). Dziś chciałbym, abyście zobaczyli, jak będzie wyglądało kilka pukawek dostępnych w UT2. Oto one:





Flak Cannon



Assault Rifle



Link Gun



Shotgun



Rocket Lancher



Sniper Rifle

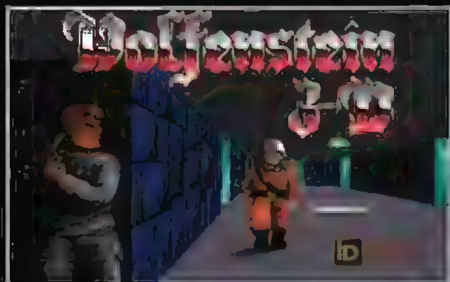
## Wolfenstein kiedyś i obecnie

Cofnijmy się na chwilę do dwudziestego wieku, a dokładniej do początku lat dziewięćdziesiątych. W tamtym okresie królowały pecety wyposażone w procki 286. Wtedy też ID Software wydał rewelacyjną jak na tamte czasy grę Wolfenstein 3D. Wszyscy doskonale wiemy, że nie była to pierwsza gra FPP, ale to ona niewątpliwie spowodowała, iż gatunek ten zaczął się rozwijać na dobre. Podobny przełom przyniósł dopiero Doom.

Wróćmy teraz do współczesności - do początku dwudziestego pierwszego wieku, w którym to ukazał się sequel W3D - Return To Castle Wolfenstein. Praktycznie zaraz po pojawieniu się Wolfenstein Multiplayer testu zaczęły powstawać klany (np. CDA :)), serwery zapychały się - gracze byli wprost zachwyceni. Niestety premiera pełnej wersji, a to za sprawą zaledwie przeciętnego tryby dla pojedynczego gracza, nie wywołała już takiej furory. Co prawda, tryb Single player nie odpycha, ale jednocześnie nie zawiera żadnych znaczących innowacji. Ot, po prostu standard. Wszyscy spodziewaliśmy się dużo więcej... :( Wydaje mi się, że RTCW nie zostanie szybko zapomniany, ale to tylko dzięki niesamowicie grywalnemu Multiplayerowi.




Ciekawe jest to, że po tylu latach komuś przyszedł w ogóle do głowy pomysł stworzenia sequela W3D. BTW czy RTCW to rzeczywiście sequel W3D? Przecież obie gierki dzieli przepaść technologiczna! Mimo to nie ma to chyba większego znaczenia. Najważniejsze jest, że RTCW czerpie pełnymi garściami od własnego dziadka. Mnogość nawiązań jest aż nadto widoczna. Zamek Wolfenstein, postać Blazkowicza, ukryte areny, skarby, początek gry, różnego rodzaju posiłki - wszystko to przywodzi na myśl staruńkiego Wolfa. Szkoda tylko, że zaprzepaszczono kilka ciekawych pomysłów. Np. w RTCW brak jest psów, które często atakowały nas w W3D. Swoją drogą, od psów lepszy był motyw z żarciem dla czworonogów, po konsumpcji którego polepszał się stan zdrowia pana Blazkowicza. W3D w ogóle był bardzo rewolucyjną grą. Większość graczy mogła obserwować po raz pierwszy świat oczami bohatera, w gierce zaimplementowano kilka rodzajów broni, co nie było wówczas rzeczą oczywistą. Nie można także zapomnieć o bardzo nowatorskim engine'ie, który urzekł ówczesnych graczy idealnie płynną i bardzo ładną grafiką.







Tryb Single W3D zachwycił graczy. Niestety w przypadku RTCW jest nieco gorzej... Grę charakteryzuje bardzo dobra grafika. Oprawa dźwiękowa również stoi na wysokim poziomie (już muzyka, której miałem okazję posłuchać w czasie instalacji, zrobiła na mnie duże wrażenie). Inteligencja komputerowych przeciwników czasami wręcz zachwyca. Do dziś pamiętam, jak pewnego razu rzuciłem w stronę dwóch nazistów granat i schowałem się za rogiem, czekając na wybuch. Jak wielkie było moje zdziwienie, gdy ten sam granat wylądował po chwili pod moimi nogami i wybuch przeniósł kierowanego przeze mnie bohatera do "lepszego" świata. Jednak okazuje się, że to nie wystarcza. Od współczesnych FPP-ków wymaga się więcej. W RTCW nie mamy okazji kierować ani jednym pojazdem. Brak elementu, który praktycznie stał się już standardem w tego typu grach - to wielki minus. RTCW pogrążyło pojawienie się MoH. W tej grze graczy urzekł bardzo dobrze oddany klimat wojny, ciekawe misje... Tych elementów brakuje w RTCW.

Podsumowując, pomysł ze stworzeniem gierki - nawiązującej do dawnego przeboju, był świetny. Szkoda tylko, że tytuł ten sprawia wrażenie, jak gdyby był niedokończony. Swoją drogą, autorzy mówili przecież, że chcieli dodać do RTCW jeszcze kilka elementów, ale z powodów finansowych okazało się to niemożliwe...




## Czy wiesz, że...

Wiele osób grających w Q3A i UT narzeka, iż w tej drugiej grze postaci poruszają się zbyt wolno. Moim zdaniem, jest to tylko złudzenie, które znika np. po zwiększeniu kąta widzenia (można to osiągnąć, wpisując w konsoli polecenie "fov kąt", choćby "fov 120" - zwiększenie kąta widzenia do 120 stopni czy "fov 90" - powrót do standardowych ustawień). Przekonałem się o tym osobiście, gdy przy okazji gry po LAN-ie kumpel - w przeciwieństwie do mnie nie miał zwiększonego kąta widzenia - zapytał, dlaczego ja mogę biegać, a on nie. :) Zwiększając kąt widzenia, powinniśmy jednak wyłączyć widok broni (Options=>Preferences=>Game=>Weapon Hand należy ustawić na Hidden). Inaczej gra jest raczej mało przyjemna.

Ale jeśli ktoś dalej twierdzi, że jest za wolno (lub nie chce zwiększać kąta widzenia), może zwiększyć tempo gry poprzez zmianę ustawienia Game Speed (Options=>Preferences=>Game). Już dorzucenie 10% do wartości początkowej (ze 100% do 110%) wyraźnie przyspiesza rozgrywkę. Spróbujcie i przekonajcie się o tym sami!

# KOMPUTEROWE GRY "PIRACKIE"

Duke Mihashi [mihashi@interia.pl]

**Uwaga! Czytelniku! Spodziewasz się w tym momencie długiego wywodu o tym, co redaktorzy CDA sądzą o piractwie? Błąd!!! :-) Możesz przeczytać poniższy tekst z ulgą na twarzy (i mam nadzieję, że ze skruchą również :P)...**

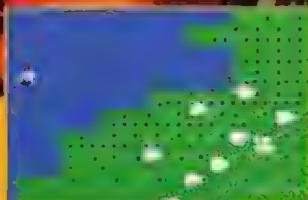
To ONI pojmali i uwięzili Juliusza Cezara! To między innymi ONI potrafili skutecznie działać przeciwko największym potęgom świata! To ONI są teraz koszmarem twórców oprogramowania. O kim mowa? Nie, nie ufoki... Oczywiście chodzi mi o PIRATÓW. Ile zatem powstało gier komputerowych o tematyce pirackiej? Wbrew pozorom niewiele, co nie znaczy, że nie są one warte opisania...

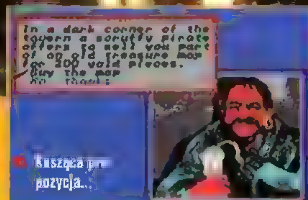


## PIRATES

Firma: Microprose
Rok produkcji: 1987

Dzielny recenzent wraz z załogą płyną w stronę najbardziej ufortyfikowanego miasta w grze. :)

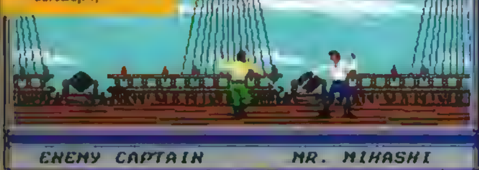





Kusząca propozycja...

Do dziś twierdzę, że jest to gra wszech czasów. Ech - baaaaardzo dużo czasu nad nią spędziłem, męcząc mój "Komodorek" dniami i nocami, przemierzając Karaiby wzdłuż i wszerz... Po wybraniu odpowiedniego okresu (od 1560 do 1680) dostawaliśmy pod dowództwo statek (lub nawet całą flotę) i mogliśmy robić, co nam się żywnie podobało - od zwykłego handlu poprzez piractwo, korsarstwo po poszukiwanie skarbów, zaginionej rodziny(!) czy nawet odpowiedniej kandydatki na żonę (unikajcie Hiszpanek!). A wszystko to w niezłej jak na tamte czasy oprawie graficznej i muzycznej. Oczywiście obecnie strona ta jest raczej ciężkostrawna dla "nie-maniaków" (chyba że ktoś lubi brzękolenie PC-Speakera i grafikę EGA), ale jeżeli chcemy pograć w Piratów - dla chcącego nic trudnego. Gdy ktoś z was w nią nie grał - niech się wstydzi!!! Wrażenia związane ze zdobywaniem wrogich statków (miast, córek gubernatorów - niepotrzebne skreślić), a zwłaszcza z zagarnięciem bogactw słynnej hiszpańskiej floty skarbów, są niezapomniane. A gdy uda wam się kiedyś uzyskać 100 punktów zwycięstwa, będziecie mogli powiedzieć, że jesteście prawdziwymi piratami - i nie będzie to ściema. Nie wspominając o takich smaczkach jak zakończenie kariery w stopniu wicekróla czy zatopienie lub abordaż war galleonu za pomocą stateczku, który ma 20x mniej dział i 10x mniej załogi...

Mały abordażyk to jest to, co piraci lubią najbardziej. :)





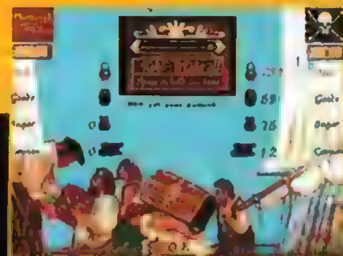

+ oryginalna + wielowątkowa + bez tej gry gatunek by nie istniał + nadal niesamowita grywalność

- fatalne jak na dzisiejsze czasy grafika i muzyka - ograniczenie obszaru działania tylko do Karaibów :(

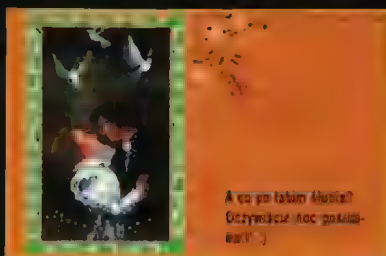


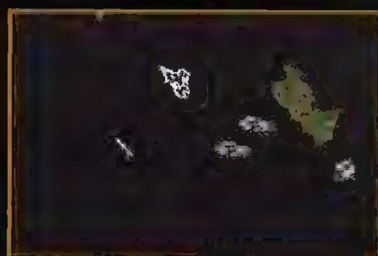
## PIRATES GOLD

Firma: Microprose
Rok produkcji: 1993



Druga wersja wielkiego dzieła Sida Meiera i firmy Microprose. Co się zmieniło? Jeżeli chodzi o rozgrywkę, prawie nic. Ot - dodano kilka(naście) nowych miast, kilka opcji... Natomiast dużo zmieniło się w kwestii estetycznej - w znaczący sposób ulepszono grafikę, dźwięk oraz


A co po takim ślubie? Oczywiście noc poślubna! :)



interfejs, sprawiając, że nawet dziś są znośne - możecie zagrać bez obawy, że odrzuci was od monitora na kilometr. Co najważniejsze - pojawiła się wersja pod Windows! W obu częściach Piratów możemy rozpocząć grę jako zwykły początkujący pirat, jak też jako dowódca pirackiej lub korsarskiej ekspedycji - w tym drugim przypadku ominie was jednak parę ciekawych rzeczy (jak na przykład poszukiwanie rodziny). Uprzedzam, że w grze trzeba sporo myśleć, kombinować - wiedzieć, co w danym momencie zrobić, gdzie popłynąć - lepiej nie atakować, kogo się da i co się da... A ogólna taktyka? Na pohybel Hiszpanom!!! :)




- dużo lepsze niż w poprzedniczce grafika i dźwięk


- MINIMALNE zmiany w kwestii "merytorycznej" w stosunku do części pierwszej
- ...tym samym - wtórność

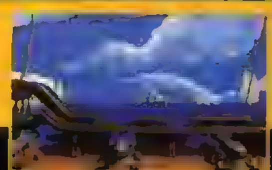


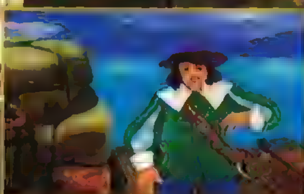


## SEA LEGENDS

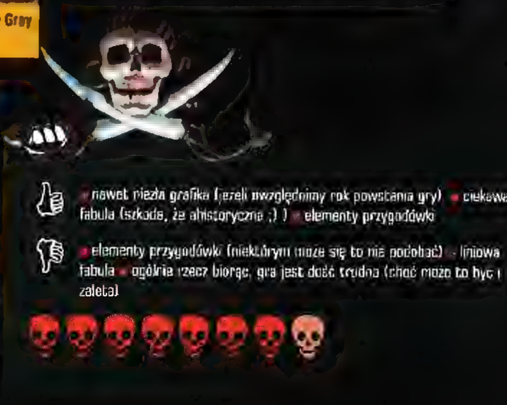
Firma: Ocean
Rok produkcji: 1996

W życiu korsarza zdarzają się chwile lepsze i gorsze...




A oto główny bohater gry SL - Sir Ryszard Gray we własnej osobie.

Niespełna 3 lata po premierze wersji Gold Piratów ukazała się kolejna ciekawa gra, tematycznie do niej podobna. Na pierwszy rzut oka można zauważyć dwie rzeczy: znacznie różniące SL od jej "ideowej" poprzedniczki. Po pierwsze, jest to bardzo ładna (może trochę przesadzam) komiksowa grafika, którą tworzyli panowie rodem z Rosji. Po drugie - SL jest bardzo liniową (ale z drugiej strony - zostawiającą duże pole do wyboru między kolejnymi animowanymi sekwencjami) PRZYGODÓWKĄ (oczywiście pierwsze skrzypce grają tu inne aspekty gry, znane z Piratów). Mamy tutaj zasadzie tylko dwa możliwe zakończenia: śmierć lub przy pewnej dozie szczęście - uwięzienie prowadzonej przez nas postaci; albo pozytywne rozwikłanie intryg, wprost kłębiących się wokół głównego bohatera, angielskiego kapitana Ryszarda Graya. Uprzedzam, że to ostatnie osiąga się baaardzo trudno, ale niezwykła satysfakcja jednak pozostaje...




- nawet niezła grafika (jeżeli uwzględnimy rok powstania gry)
- ciekawa fabuła (szkoda, że ahistoryczna ;) )
- elementy przygodówki


- elementy przygodówki (niektórym może się to nie podobać)
- liniowa fabuła
- ogólnie rzecz biorąc, gra jest dość trudna (choć może to być i zaletą)

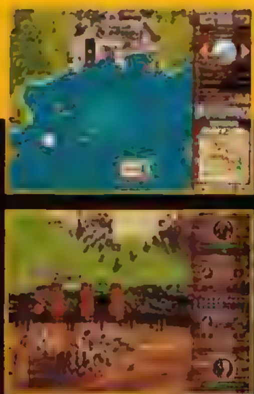


Piraci rządzą!



## Corsairs

Firma: Microïds
Rok produkcji: 1999



Wielbiciele gatunku musieli czekać trzy lata na ukazanie się kolejnej DOBREJ gry - (bo opisany wyżej Buccaneer do takowych zaliczony być nie może, nawet przy maksimum dobrej woli recenzenta). I taką okazała się właśnie Corsairs. Pierwszą różnicą w stosunku do poprzednich gierek było to, że jej akcja nie zawężała się tylko do Karaibów - tu, zgodnie z silnie zarysowanym wątkiem fabularnym (pozostawiającym jednak dużo swobody), przemieszczamy się - kolejno: po Morzu Karaibskim, wodach wokół Madagaskaru, wzdłuż wybrzeża Azji po Australię (!). Poza tym mamy wreszcie możliwość rozbudowy i zarządzania zdobytymi przez nas portami. Ciekawie rozwiązano sprawę abordażu - wreszcie możemy rozgrywać prawdziwe bitwy w czasie rzeczywistym. Gra jest "tylko" albo "aż" dobra - niestety znalazło się kilka istotnych niedopracowań (AI przeciwnika, niezbyt dobry interfejs), ale gra się w nią całkiem nieźle - powstała nawet jej polskojęzyczna wersja.



👍 • prawie cały świat do żeglowania • innowacyjne (jeśli chodzi o "gatunek") rozgrywanie bitew • niezła wersja PL

👎 • niezbyt dobre grafika i dźwięk (wziąwszy pod uwagę czas powstania gry) • ciężki interfejs • trzeszczące niedoróbki, jeśli chodzi o zachowanie komputera





## Cutthroats

Firma: Eidos
Rok produkcji: 1999

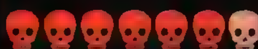


Ta kolejna piracka produkcja powstała zaledwie kilka miesięcy po poprzedniej (wtedy to był dopiero prawdziwy wysyp!). Czy jest ona od niej lepsza - trudno powiedzieć. W przypadku Cutthroads mamy do czynienia z brakiem szerszej sfery "przygodowej". W grze, tak jak w Piratach, brak rozbudowanej fabuły, co ma oczywiście swoje plusy i minusy (moim zdaniem - więcej plusów niż minusów). O ile realia pirackich potyczek zostały dość dobrze odzwierciedlone, o tyle gra nie ma po prostu pirackiego klimatu - niby walczymy, niby łupimy, niby zdobywamy, ale: no właśnie - wszystko NIBY. Niestety zbytnio nie wczuwamy się w rolę krwiożerczego pirata, choć ciężko mi powiedzieć, co jest tego przyczyną. W sumie Cutthroats może się nawet podobać - jeżeli tylko nie będziemy mieli przeogromnych oczekiwań. Ogólnie rzecz biorąc, określiłbym ją jako dobrą - podobnie jak Korsarzy.



👍 • podobna do Pirates • w sumie niezła grafika i muzyka

👎 • wielkość instalacji (choć dzisiaj już nie razi :) ) • zawalony klimat gry (trzeba się mocno postarać, by wczuć się w rozgrywkę...)





## Sea Dogs

Firma: Bethesda
Rok produkcji: 2000



Piękne [illegible], nie? :)

Tak ma wyglądać druga część tej gry - no cóż - pożyjemy, zobaczymy... :)

Jest to ostatnia z gier o tematyce pirackiej (poza powstającą w czasie pisania tego tekstu Galleon, ale z zapowiedzi wynika, że jest to "tylko" zręcznościówka "tombraideropodobna"), ale nie można jej niczego odmówić. Ma przepiękną (oczywiście w porównaniu z innymi grami pirackimi) grafikę, dość dobrą, odpowiednio dobraną do tematyki gry muzykę, i ogół nie wszystko to, by można było ją nazwać godną następczynią Piratów. Szkoda tylko, że akcja nie została umieszczona w świecie rzeczywistym... Sporą innowacją jest to, że główny bohater (czyli nasz kapitan) ma teraz iście erpegowe statystyki, mające duży wpływ na całą grę. Poza tym w grze możemy dowodzić i walczyć tylko jednym okrętem, co wbrew pozorom można bardzo łatwo uzasadnić wieloma argumentami - ponadto trudno byłoby dowodzić więcej niż jednym okrętem w wirze walki w czasie rzeczywistym. Jest jednak możliwość przyłączenia się do naszej floty innych kapitanów. Ogólnie rzecz biorąc, do czasu ukazania się Pirates 3 - o ile w ogóle się ukażą - uważam Sea Dogs za najlepszą grę "piratespodobną".



👍 • przepiękna grafika, dobry dźwięk • ciekawie przygotowana fabuła • po prostu przykuwa do monitora!

👎 • pierwotna wersja miała mnóstwo bugów (trzeba patche) • duża objętościowo instalka • nie dzieje się w świecie rzeczywistym (dla mnie to wada)





## Seria Monkey Island

Firma: Lucas Arts, Rok: 1990 (I - The Secret of Monkey Island), 1991 (II - The Secret of Monkey Island II - Le Chuck's Revenge), 1997 (III - The Curse of Monkey Island), 2000 (IV - Escape from Monkey Is...







Gry, przez które powinien przejść każdy maniak i amator przygodówek. Klasyka gatunku - już po ukazaniu się dwóch pierwszych części, seria uważana była za kultową. Przygody Guybrusha Threepwooda, pirata umiejącego wstrzymać oddech na całe 10 minut, zawsze okraszane były dobrymi grafiką i muzyką, łatwym do opanowania interfejsem i dużą dawką naprawdę dobrego humoru. Przechodząc wszystkie części cyklu, mamy szansę przejść drogę "od zera do bohatera" (czy raczej "od ciamajdy do superpirata"). :-) Mimo że niezbyt przepadam za przygodówkami (wybaczcie! ;-) ), seria naprawdę przypadła mi do gustu! Polecam! Może nie jest to typowo piracka gierka, ale zagrać warto - po dziesięciokroć.

👍 • dobra oprawa graficzno-muzyczna • HUMOR, HUMOR, HUMOR!!! • łatwy interfejs

👎 • trudna dla wszystkich "niewyjadaczy" • momentami rażąco niestandardowe rozwiązania zagadek...

Ocena serii





## Buccaneer

Firma: SSI
Rok produkcji: 199?



Ładnie (jak na owe czasy) renderowane statki to jeden z niewielu plusów gry.

Teoretycznie miała to być "3D adventure game set in the 17th century Caribbean (...) high seas combat, land combat, and elements of resource management". W praktyce otrzymaliśmy jednak dość nudnawą grę, niezawierającą nic fajnego poza ładnie renderowanymi statkami i ewidentnie wtórną fabułą w stosunku do klasycznych Pirates. Tyle tylko, że w 3D - i to nie wszędzie. Do tego irytujące sterowanie. Ogólnie - porażka.



👍 • renderingi statków • przyzwoita grafika

👎 • wtórność • irytujące sterowanie • mierna grywalność



Mam nadzieję, że tym tekstem zachęciłem was do zagrania choćby w jedną z wyżej opisywanych gierek. (Albo i w te, które nie zmieściły się w tym zestawieniu, np. Claws, Shipwreckers, Pirates: Captain's Quest i jeszcze kilka innych.) Odradzam jednak piracenie gierek i abordaże na giełdach - wprawdzie nie można już zawisnąć na rei czy przejść po kładce z zawiązanymi oczyma, ale do dziś wymiar sprawiedliwości za piratami nie przepada...

# KONKURS

# HEROES IV™ of MIGHT AND MAGIC®

Już tylko dni dzielą nas od premiery jednej z najbardziej wyczekiwanych gier strategicznych ostatnich lat. Oczywiście mowa tu o Heroes of Might and Magic IV.

Z tej okazji firma CD-Projekt i CD-Action przygotowały konkurs, w którym można wygrać 30 egz. tej gry oraz tyleż firmowych koszulek.

Co trzeba zrobić, by wejść w posiadanie tych nagród? Wystarczy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1. Kto jest wydawcą gry Heroes of Might & Magic IV w Polsce?
2. Wymień przynajmniej 3 rodzaje miast z Heroes IV.

Odpowiedzi (na kartkach pocztowych i e-mailach) z dopiskiem **HEROES 4** nadsyłajcie pod adresem redakcji do końca kwietnia.

Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Bauer i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Bauer. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833).





# Wiosenny luz

**No tak, nie dość, że numer kwietniowy, to jeszcze pojawił się w sprzedaży dokładnie w pierwszy dzień wiosny. Z tej uroczystej okazji podwójna dawka śmiesznych tekstów! (A teksty owe są albo wyszperane w Sieci, albo też napisane specjalnie dla Nas.) Bawcie się dobrze!**

## Czy pamiętasz czasy, kiedy...

...Komputery widziałeś tylko w TV?
..."Okna" kojarzyły ci się tylko z myciem szyb?
...Brak pamięci oznaczał sklerozę?
...Kilo oznaczało wagę?
...Program kojarzył się z tym, co leci w TV?
...Klawiatura oznaczała "to" białe i czarne w fortepianie.
...CD było symbolem oznaczającym wóz należący do dyplomaty.
...Dysk oznaczał problemy z kręgosłupem.
...Wirus kojarzył się z grypą.
...Paker oznaczał gościa ćwiczącego na siłowni.
...Sieć to było coś do połowu ryb albo mieszkanie pająka.
...Format oznaczał rozmiar.
...Pluskwa to był przykry insekt żyjący w szparach tapety.
...Hardware to był sklep z grabiami i łopatami.
...Bill było zwykłym imieniem.
...IBM produkował maszyny do pisania.
...Administrator to był gość sprawdzający, czy działają grzejniki na klatce schodowej.
...Menu dawał kelner w restauracji.
...Lama to było zwierzę w ZOO.
...Karta to było takie coś w bibliotece, gdzie pani przystawiała datę?
...Port kojarzył się np. z Gdynią?
...Myszka była małym ssakiem?

Jeśli tak, czy nie powinieneś już zacząć myśleć poważnie o funduszu emerytalnym?

## Dlaczego tak naprawdę nie warto kupować piratów na giełdzie?

Np. z powodu tłumaczenia na język polski, dokonywanego przez braci zza Buga. Może ono spowodować odruch wymiotny. :) Oto i autentyczne przykłady:

- Iii, wygrałeś trzensityłku, ty progale.
- Przegrałeś ty skurczybyczku.
- Po zebraniu 50 tonów resurców możesz wybudować chłopa.
- Butelka z wybuchem (chodzi o koktajl Mołotowa)
- Twoje bojowniki powinny wycofać się.
- Nowie wrogi.
- Dwulufowa wypalnica (broń).
- Prosze! Nie bij! Ja ci bron wytworzom.
- General ucieknoł.
- Arczer krotki (nazwa jednostki).
- Długi miecziwnik (nazwa jednostki).
- Krwią moją cię pomszczom.
- Cun snajperski (broń).
- Alicju, ratuj nas!

## List od żony

**Mój Drogi Mężulku!**

Wysyłam ten list poprzez system e-mail, bo chcę mieć pewność, że go przeczytasz. Proszę, wybacz, że przeszkadzam, jednak pomyślałam, że powinieneś wiedzieć, co się wydarzyło w naszym domu, odkąd pojawił się w nim komputer - DWA LATA TEMU. Dzieci mają się nieźle. Tomek ma już siedem lat i jest mądrym oraz ładnym chłopcem. Wykazuje spore zainteresowanie sztuką. W ramach zajęć szkolnych narysował portret całej naszej rodziny, na którym wszystkich przedstawił wyraźnie, szczególnie realistycznie wyszedł tył twojej głowy. Powinieneś być z niego dumny.

Mała Gosia we wrześniu skończyła trzy latka. Jest prześlicznym sprytnym dzieckiem. Ciągle pamięta, jak spędziłeś z nami całe popołudnie podczas jej urodzin. To był naprawdę wspaniały dzień, mimo że była straszna burza i wysiadła elektryczność.

Pies zdechł pół roku temu. Biedak zadławił się tą myszką, która spadła ci z biurka. Myślę, że nadal tam leży choć trudno to określić, gdyż obok twego biurka leży, i śmierdzi, tak wiele rzeczy, że mogę się mylić.

Ja daję sobie radę coraz lepiej. Przefarbowałam włosy na blond i odkryłam, że z takimi lepiej się czuję. Jerzy, to jest pan Kowalski, zajął się dokładniej moją karierą i bardzo się z nim wszyscy zaprzyjaźniliśmy. Odkryłam, że sprzątanie domu jest o wiele łatwiejsze, gdy zdałam sobie sprawę, iż nie przeszkadza ci oczyszczanie cię odkurzaczem.

Dom jest w niezłym stanie. Na wiosnę pomalowałam salon; jestem pewna, że to zauważyłeś Upewniłam się przy tym, że malarze wytną otwory w narzuconych na ciebie foliach, dzięki czemu będziesz mógł oddychać.

No cóż, kochanie, muszę już kończyć. Jurek, to jest, chciałam powiedzieć, pan Kowalski, zabiera nas wszystkich na wycieczkę i muszę się spakować. Wynajęłam gosposię, która zajmie się domem podczas naszej nieobecności - będzie ci nalewać kawę i przynosić posiłki na biurko - dokładnie tak, jak lubisz. Mam nadzieję, że ty i komputer będziecie się dobrze bawić w czasie, gdy nas nie będzie. Tomek, Małgosia i ja będziemy często o tobie myśleć.

Spróbuj wspomnieć nas pomiędzy restartami systemu.

Twoja żona

## Cztery Lekcje Życia

**Lekcja 1**

Pewna wrona siedziała na drzewie i przez cały dzień nic nie robiła. Mały zajączek zobaczył wronę i spytał: "Czy mogę również sobie tak usiąść i cały dzień nic nie robić?". Wrona odpowiedziała: "Ależ oczywiście, czemu nie". Więc zajączek usiadł na ziemi pod wroną i odpoczywał. Nagle nadbiegł lis, skoczył na małego zajączka i pożarł go.

Wniosek: żeby sobie siedzieć i nic nie robić, musisz siedzieć bardzo, bardzo wysoko.

**Lekcja 2**

Indyk plotkował z bykiem mówiąc: "Wleciałbym na czubek tego drzewa", mówił "ale nie mam do tego energii". Byk mu odpowiedział: "Dlaczego nie, zjesz trochę mojej karmy? W niej jest bardzo dużo środków odżywczych i jest bardziej energetyczna niż twoja. Dzięki niej poprawisz własne możliwości i osiągniesz więcej!". Indyk zjadł trochę karmy byka, po czym udało mu się wlecieć na pierwszą gałąź. Następnego dnia zjadł trochę więcej i wleciał na drugą gałąź. W końcu po 4 dniach udało się indykowi z dumą osiągnąć sam czubek drzewa. Ale wkrótce wypatrzył go tam gospodarz, który go zestrzelił jakąś starą przerdzewiałą flintą.

Wniosek: oszustwo może cię wynieść na szczyt, ale nie utrzymasz się tam długo!

**Lekcja 3**

Kiedy Bóg tworzył ciało, wszystkie narządy kłóciły się ze sobą o to, który powinien zostać szefem. Mózg mówił: "ja powinienem zostać szefem, ponieważ mam pod kontrolą wszystkie funkcje ciała". Na to odpowiedziały nogi: "my powinniśmy być szefem, bo nosimy mózg i całe ciało tam, gdzie trzeba". Wtedy odezwały się ręce "to my powinniśmy być szefem, ponieważ wykonujemy pracę i zarabiamy pieniądze". I tak po kolei odzywały się serce, nerki, płuca, oczy itd. Jako ostatni odezwał się tyłek, twierdząc, że chce zostać szefem, co wywołało tylko śmiech innych narządów. Wtedy zadek zaczął strajkować. W krótkim czasie oczy zaczęły się wywracać, ręce wykrzywiać, nogi krzyżować, serce i płuca wpadły w panikę, a mózg dostał gorączki. W końcu wszystkie narządy uzgodniły, że tyłek zostaje szefem. Wszystko wróciło do normy, narządy zajęły się swoją pracą, a szef siedział tylko i od czasu do czasu wypuszczał gazy i inne takie.

Wniosek: nie potrzebujesz mózgu, żeby zostać szefem, może nim zostać każdy dupek!

**Lekcja 4**

Mały ptaszek leciał na południe, uciekając przed zimą. Niestety było już tak zimno, że przemarzł i spadł na pole. Przechodziła tędy krowa i narobiła na ptaszka. Ponieważ to, co zrobiła, było ciepłe - funkcje życiowe ptaszka zaczęły wracać do normy. Leżał więc sobie szczęśliwy i ogrzany w (wiadomo czym) i wkrótce zaczął śpiewać. Obok przechodził kot, który usłyszał śpiew ptaszka, wyciągnął go z... i pożarł.

**Wnioski:**

1. Nie każdy, kto na ciebie narobi jest twoim wrogiem!
2. Nie każdy, kto cię wyciągnie z g***, jest twoim przyjacielem!
3. Jak siedzisz w g**** po uszy, to siedź cicho!

## Rodzina jest tam, gdzie skrzydła dostają marzeń!

Fragmenty przemówień George W. Busha. Tekst dedykowany wszystkim tym, którzy śmiali się z przemówień naszego poprzedniego prezydenta.

Motto: Wypowiadać się publicznie jest bardzo łatwo. [G.W. Bush]

- Kiedy mnie pytają, kto wywołał rozruchy i zabójstwa w Los Angeles, moja odpowiedź jest prosta i jasna: kto jest winien rozruchów? Winni są uczest-

nicy rozruchów. Kto jest winien zabójstw? Winni są zabójcy.

- Musimy utrzymywać dobre stosunki z Greczynami.
- Jeśli nie osiągn emy sukcesu, grozi nam ryzyko porażki.
- Niska frekwencja wyborcza wskazuje na to, że mniej udzi idzie głosować.
- Coraz więcej importu napływa do nas z zagranicy.
- Jestem przekonany, że istota ludzka i ryba mogą koegzystować w pokoju.
- Mamy mocne zobowiązania wobec NATO. Jesteśmy częścią NATO. Mamy mocne zobowiązania wobec Europy. Jesteśmy częścią Europy.
- To nie skażenia szkodzą środowisku, lecz zatrucie powietrza i wody.
- Rodzina jest tam, gdzie skrzydła dostają marzeń.
- Holocaust był obrzydliwym etapem historii naszego narodu. To znaczy - historii naszego stulecia. Ale przecież wszyscy żyliśmy w tym stuleciu. To jest - nie żyliśmy w tym stuleciu.
- Wszyscy jesteśmy gotowi na nieprzewidziane wydarzenia, do których może dojść albo może do nich nie dojść.
- Nadszedł czas, by rodzaj ludzki wkroczył do Układu Słonecznego.
- Szczerze mówiąc, nauczyciele to jedyny zawód który uczy nasze dzieci.
- Nie jest najważniejszą sprawą bycie gubernatorem czy też pierwszą damą, jak w moim przypadku.
- Ja rozumiem, co to jest rozwój drobnego biznesu. Sam nim byłem.
- Będziemy mieli najlepiej wykształcony naród amerykański na świecie.
- Sądzę, że wszyscy się zgadzamy: przeszłość minęła.

## Szklanka mleka

Wyobraź sobie, że przed użytkownikiem komputera postawiono szklankę do połowy wypełnioną mlekiem.

**Jakie będą typowe reakcje?**

**Stary czytelnik CDA**
Eeeee, w połowie pusta, a poza tym liczyłem, że dacie co najmniej litrową butelkę francuskiego szampana...
**Nowy czytelnik CDA**
Fantastycznie - mleko w szklance!!! - za darmo! I do tego szklanka!
**Zgryźliwy czytelnik CDA**
Znowu wlali mleko nie w tę połowę szklanki, co trzeba. Schodzą na psy.
**Konkurencja**
To myśmy wymyślili szklankę, z czego inni teraz bezczelnie korzystają, nie przyznając się do źródła inspiracji.
**Konkurencja 2**
Słyszeliśmy, że nie mają faktury na zakup szklanki, a z tego, co wiemy, mleko importują z mleczami w pobliżu Czarnobyla. Do tego bez akcyzy. I rozlewają je brudnymi rękami. Ale my jesteśmy ponad takie żałosne zagrywki!
**Programista w Pascalu**
OK, jaki to typ mleka?
**Programista w C++**
Dzięki za szklankę, ale wolę pić prosto z kartonika.
**Programista w asemblerze**
Dzięki, ale przywykłem wysysać je bezpośrednio od krowy.
**Programista Visual Basica**
Dzięki, ale ja jeszcze ciągle ssę pierś mamusi...
**Gość od sieci neuronowych**
Wypiję lub nie wypiję daną część albo całość tego... mleka?
**Admin**
Wiem, że to można wypić, ale nie pytaj mnie teraz, czemu ono się nie chce wylać ze szklanki.
**Użytkownik Windows**
Potrzebuję dłuższej ręki, żeby sięgnąć po szklankę.
**Użytkownik Linuksa**
Sorry, ale wolę je pić z naparstka przez pogiętą słomkę (ale za to 100% darmową!), a na razie kompiluję jądro, więc nie zawracaj mi głowy.
**Użytkownik Uniksa**
To zbyt proste, nie możecie tego jakoś skomplikować?
**Twórca gry shareware**
Po trzech łykach będę musiał dopłacić 20$, co?
**Policjant**
Mów, @#$, gdzie jest reszta mleka, @#%, bo wiem, że to ty je, %$@#!, wypiłeś!
**Psycholog**
Hm, do połowy pusta szklanka jest zapewne pragnieniem powrotu do łona matki. Szczególnie gdy pamiętamy, czym w symbolice Freuda jest mleko. Czy ta szklanka stoi może na szafie?
**Lekarz**
Bez obaw. Nikomu nie sprzedałem informacji o tym, że masz szklankę z mlekiem. Możesz ją śmiało wypić.
**BSA**
Jeszcze gorzko zapłaczesz, że wypiłeś to mleko bez rejestracji!
**Nabywca piratów**
Jestem biedny, nie stać mnie na zakup mleka. Poza tym nieuczciwością ze strony krowy jest wyłączność na produkcję mleka! Kupując mleko u pirata, walczę z krowim monopolem!
**Pirat**
Coś dla pana? Mam świetne mleko, prosto od krowy. Odessałem je prosto z jej jelit, bo do wymion dotrze dopiero za parę godzin. Tylko 20 gr za ćwierć szklanki. Ile I trów nalać?
**Haker**
Pnew, potrafię wylać to mleko w ćwierć sekundy, a szklankę rozwalę jeszcze szybciej.
**"Chaker"**
Czy jeśli namówię kogoś, by wypił to mleko, to jestem hakerem?
**Recenzent**
Z przykrością muszę zauważyć, że choć szklankę wykonano fachowo, to już samo mleko mocno mnie rozczarowało. Przede wszystkim nie smakuje tak jak czekolada (a ja lubię czekoladę). Poza tym jego barwa wcale nie jest tak biała, jak obiecywano w presspackach.
**Gracz**
..........o fuck! ! Znowu mnie za...bi li. Nie. nooooo... zapomniałem zrobić save!!! ..Mleko!? A są do niego jakieś tipsy? Nie? To spadaj, nie zawracaj głowy!
**Polityk**
Tylko połowa szklanki? Na pewno ten szubrawiec, Ba cerowicz, wytransferował połowę za granicę. Balcerowicz musi odejść!
**Polityk 2**
Niestety wbrew obietnicom wyborczym nie możemy wam dać więcej mleka - ale za to opodatkujemy szklankę.
**Skin**
Ale czy to na pewno była biała krowa?

## Dziwne zagadki

1) Pomyśl sobie jakąś liczbę od 1 do 9.
2) Teraz pomnóż tę liczbę przez 9; ważne, żeby się nie pomylić.).
3) Następnie, jeżeli jest to liczba dwucyfrowa, należy te cyfry dodać do siebie, np. liczba 17 składa się z 1 i 7, czyli 1+7=8, 42 to liczby 4 i 2, czyli 4+2 = 6 itd.

Zrobiłeś/aś to?
4) Teraz jako o pierwszej literze tej cyfry pomyśl o jakimś państwie w Europie. Np. jeśli wyszło ci cztery - państwo na C - Czechosłowacja.
5) Na trzecią literę państwa, które właśnie wymyśliłeś, pomyśl sobie o jakimś kolorze.
6) A na czwartą literę tego państwa pomyśl sobie jakiś kwiat.

Teraz uważaj: niebieskie irysy rosną w Danii!

Jak to zrobiłem? Może dla ułatwienia: pomyśl kolor na N, kwiat na I oraz państwo w Europie na D.

Już wiesz jak? Nadal nie? No to pomyśl INNY kolor na N, INNY kwiat na I oraz INNE państwo w Europie na D. :) I co?

***

Odpowiadaj na kolejne pytania:
- jakiego koloru jest śnieg?
- jakiego koloru są chmurki podczas słonecznego dnia?
- jakiego koloru najczęściej są firanki?
- jakiego koloru najczęściej jest pościel?
- jakiego koloru jest szkolna kreda?
- jakiego koloru najczęściej jest papier?
- na jaki kolor najczęściej maluje się sufit?
- co pije krowa?

Nieprawda, nie mleko, tylko wodę :)))

## Faceci...

Młody człowiek siedzi w autobusie naprzeciwko bardzo ładnej dziewczyny i strasznie się na nią gapi. Wodzi za nią oczami cały czas. W pewnym momencie dziewczyna nie wytrzymuje, wstaje i mówi:
- Proszę mnie już ubrać. Wysiadam.




# Dresiada

Czyli o tym, jak twórcom dresów równy Drechilles haracz sobie należny odbierał, co ręką Jakuba Kominiarczuka ku ogólnemu pożytkowi i nauce spisano.

*Od redakcji: młodzież nie lubi czytać lektur (szczególnie tych starszych), ma rudząc m.in. na zupełny brak aktualności i pożytku płynącego z lektury takowych "ramotek". Postanowiliśmy więc dokonać uwspółcześnia owych lektur tak, by trafiały do typowego "tinejdżera". Na początek (bo jak spadać z konia, to wysokiego!) nasz współpracownik wziął na warsztat "Iliadę" Homera. Jeśli podczas lektury tego tekstu usłyszycie głośny huk - będzie to oznaczać, że staruszek przewraca się w grobie. Jeśli nie - znaczy, że współczesna wersja wydarzeń pod Troją - widać - przypadła mu do gustu...*

**Pieśń I**

Gniew bogini opiewaj Drechilla, zgubę niosący i klęski nieprzeliczone Krakowiakom, co do Hadesu tak wiele dusz skate'ów i punków potężnych strącił, a ciała ich wydał na pastwę sępom drapieżnym oraz psom głodnym. Tak to przywódcy dokonywała się wola. Zwłaszcza od dnia, gdy w niezgodzie przeciwko sobie stanęli barman, w rozlewaniu drinków najprzedniejszy, który za Fojbosa Apolla radą haracz oddawać don Dresowi zaniechał, i twórcom dresów równy Drechilles.

Gdy szybkonogi Drechilles i gang jego przesławny pod barem "Troja" się zjawili, by jak co miesiąc haracz należny sobie odebrać, barman Józef, w rozlewaniu drinków najprzedniejszy, haniebnie czci nie okazał i boskich posłańców wypędził. Gniew się dresiarskich bogów przeciw niemu obrócił i w piękne dresy odzianych Warszawiaków przeciwko niemu wzburzył. Zemstę mu obiecali, co przy świetle komórki przysięgą zaświadczyli. Ruszyli więc dwoma paskami przyozdobionym maluchem, w kije bejsbolowe uzbrojeni boską wolę wypełniać.

**Pieśń II**

W drodze jednak rzecz straszna się stała! Oto jędza niezgody rzuciła swe jabłko między twórcom dresów równemu Drechillesowi a wodzem nad wodzami don Dresowi. W szranki stanęli, żel na włosach poprawili, co w świetle heliosowym niczym rosa na niciach pajęczych lśnił, i w pojedynek śmiertelny ruszyli. Spojrzał na przeciwnika złym okiem i rzekł twórcom dresów równy Drechilles:

- Ty psie bezwstydny, myślący jedynie o własnej korzyści! Zabrać mi moją Jolę umiłowaną, którą alfonsowi w ciężkich bojach odebrałem, próbujesz? Mnie, któremu tak wiele zwycięstw nad potężnymi Krakowiakami, co za Białą Gwiazdę żywoty swe składają w ofierze, zawdzięczasz? Jaką więc mam potrzebę, by teraz nie za swoje, lecz za twoje zwady do boju stawać?

Na to mu tak odpowiedział wódz nad wodzami don Dreso:

- Zmykaj więc, jeśli do tego nakłania cię serce! Nie będę prosił, ażebyś pozostał. Są jeszcze inni koło mnie, którzy mi cześć okazują. Jest Dzeus, doradca najlepszy. Jesteś wśród mężów szlachetnych najbardziej mi nienawistny. Zawsze bowiem niezgoda ci jest miłą, rozterka i wojna. Jeśli górujesz potęgą, to bóg cię tą mocą obdarzył. Więc jedź do domu, biorąc swych towarzyszy, rządź swym gangiem, jak chcesz, ja nie dbam o ciebie ani gniew twój mnie przejmuje i zapowiadam ci jeszcze: kiedy mi Fojbos Apollon teraz odbiera haracz należny, ja wezmę Jolę o twarzy uroczej z pod twej latarni dla siebie - nagrodę twoją - byś wiedział, żem znakomitszy od ciebie i aby lękali się inni głosić, że mnie dorównują i twarzą w twarz ze mną stawać mogą.

Tak powiedział.

Drechilla żal szczery przejął i wzburzenie wezbrało w piersi włochatej. Dobywał on już bejsbol swój nieprzejednany, w boju straszny, a liczbą strzaskanych głów łysych sławny, lecz przybyła nagle Atena z nieba. Zesłała ją Hera, w biały dres odziana bogini, by spór zażegnała i obu dresami swymi świetnych mężów pojednała. Zdumiał się twórcom dresów równy Drechilles i ogniem strasznym mu oczy zabłysły. Obróciwszy się do niej, słowa te wyrzekł skrzydlate:

- Po co przybywasz, zrodzona przez Dzeusa, co dzierży bejsbol? Aby don Dresa oglądać bezprawie?

Rzekła mu na to bogini, o jasnych oczach Atena:

- Aby twój gniew pohamować i do posłuchu cię skłonić, z nieba przybyłam przysłana przez Herę w biały dres odzianą, o obu stroskaną. Sporu zaniechaj i ręką wzburzoną za bejsbol swój nieprzejednany i w boju straszny nie chwytaj, możesz don Dresa obrzucić obelżywymi słowami, ręczę ci bowiem, że spełnione to zostanie - trzykroć zostaniesz cennymi łupami obdarowany za te krzywdy dona. A teraz bogiń usłuchaj.

Na to jej odpowiedział o szybkich nogach Drechilles:

- Muszę was teraz, bogi-nie, gdy tego żądacie, usłuchać. Bo jeśli ktoś bogów usłucha, sam jest przez nich wysłuchany.

Tak powiedział i odłożył bejsbol swój w bojach straszliwy, huknął na don Dresa:

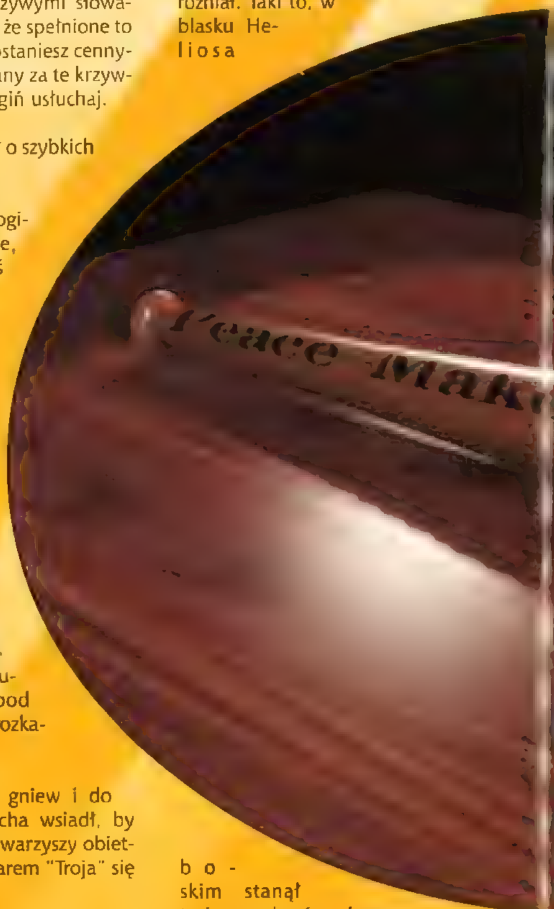
- Gniew mój na ciebie jest ogromny i pali mą duszę, lecz wyrok w dres biały odzianej Hery wykonam. Choć teraz serce me pohamuję, to wiedz, że pod "Troją" pod twym rozkazem nie stanę.

Rzekłszy to, porzucił gniew i do dwupaskowego malucha wsiadł, by wraz z resztą swych towarzyszy obietnicę wypełnić i pod barem "Troja" się stawić.

**Pieśń III**

Gdy na miejsce przybyli i z malucha wysiedli, przechodniów piękno dresów jak grom uderzyło. Stanęli jak wryci, spoglądając to na Dreseusza, Dress Masterem zwanego, a swą przebiegłością i chytrością przesławnego, to na Łysego, dzielnością swych przodków i własną świetnego. Za nimi stał syn asklepiosowy, Dr Dress w lekarskiej sztuce najprzedniejszy, obok przyjaciel szybkonogiego Drechilla-Siwy, którego odwaga nie raz haracze zdobywać pomagała, a jemu chwały przysparzała. Chronili nad wodze wodza don Dresa, męża sławą przez samego Dzeusa obdarzonego, siłą swą wielu przewyższającego.

Nie ma jednak śmiertelnika ponad twórcom dresów równego Drechilla! Dres jego w całej Polsce sławą swą przyciąga gapiów, a wrogów trwogą napełnia, gdyż ozdobiony był przez samego Drefajstosa, kowala boskiego, który kunsztem swym o zachwyt przyprawiał boginie. Wykuł on dla Drechilla srebrne kastety na świecie słynne i je złotymi ćwiekami ochoczo ponabijał, co by nieprzyjaciołom klęski boleśniejsze zadawać. Buty jego błękitne w nie dość dowiązane sznurówki zdobne tchnieniem swym napełnił, co by blaskiem swym niczym słońce rankiem nad morzem wstające oczy razić i pod niebiosa chwałę boskiego posłańca wysławiać. Pierś jego nieśmiertelną dres z dwoma paskami ozdobia, by żadna nieprzyjacielska napaść szybkonogiego nie spotkała, a napis "Hadidas" wielkiej sławy przysparzał i wśród tłumu wy różniał. Taki to, w blasku Heliosa




boskim stanął twórcom dresów równy Drechilles, choć wciąż gniewem pałając, nie wchodził między walczących.

Na tak świetną drużynę nastawał wróg wielki, boski Gaudenty - bramkarz, co z pistoletu strzela niechybnie. Oblicze mu pociemniało i w obronie Józefa, co w rozlewaniu drinków jest najprzedniejszy, stanął. Widział to Dzeus, co dzierży bejsbol, i wyrzekł do córy swej jasnookiej słowa te skrzydlate:

- Spiesz i szeregi odszukaj dresiarzy dzielnych, a Gaudentego bramkarza nakłoń podstępnie, ażeby na pięknodresych pierwszy natarł i Łysego pozbawił żywota.

Tymi słowy podniecił nienawiść w sercu Ateny. Zaraz spłynęła na ziemię ze szczytów śnieżnego Olimpu jak gwiazda, którą zapalił syn przebiegłego Kronosa na znak dla morskich żeglarzy lub wojujących narodów, świecąc wspaniale dokoła rozrzuca iskry błyszczące - gwieździe podobna Atena - pomknęła błyszcząc na ziemię w środek dwóch gangów. Spoglądali na nią



Daj se luz...

przejęci zdumieniem, z żelem błyszczący niczym Helios o dnia brzasku Drechaje i boski Gaudenty, do którego zeszła Atena, i kształt barmana Józefa jasnowłosego przybrała. Blisko stanęła i rzekła słowa te skrzydlate:

- Pershingonido waleczny, czy zechcesz dziś mnie usłuchać? Odważ się na łysego uderzyć, wszystkim barmanom na radość, a sobie na sławę ogromną. Szef Schwarzenegger ci będzie rad spośród wszystkich najbardziej. Pewno obdarzy cię pierwszy najświetniejszymi darami, gdy łysego, dzielnego syna Dziada, zobaczy haniebnie jak księżna jakaś kulami posiniaczonego. Nuże więc! Mierz w łysego sławnego, a przedtem wznieś modły do Lykijskiego Apolla. Ten jest strzelcem przesławnym. Przyrzecz mu wypić za niego "Snów Sołtysa" i "Pereł Czarnych" amfor kilka, kiedy powrócisz do domu, do Koziej Wólki, miejsca na ziemi świetnego.

Tak powiedziała Atena i nierozważnego skłoniła. Szybko swój straszny w boju, kulami plastykowymi siekący, dobył pistolet, co testowany był na kocie po klatce kroczącym. Sam kiedyś polując, w pierś go pociskiem straszliwym ugodził, ukryty w zasadzce Gaudenty. Kot ogon podkulił i z piskiem w odchłaniach piwnicy się skrył. Pokrywę odkrył magazynku i pocisk z niego dobył jeszcze nietknięty, plastykowy, co rodzi czarne boleści. Wnet go w pistolecie umieścił i do Lykijskiego Apolla, co jest strzelcem przesławnym, jął modły zanosić i ze "Snów Sołtysa" i "Pereł Czarnych" ofiarę wspaniałą ślubować, gdy już do domu powróci do miasta Kozia Wólka świętego. Pistolet uniósł przesławny i w łysego wycelował, zamek zabrzmiał nieprzejednany i z hukiem pocisk mściwy wypuścił, pragnąc na wskroś tłum cały przeorać. Lecz łysy trwał ocalony, chronił go nieśmiertelni dresów twórcy szczęśni, wśród nich córa Dzeusowa darząca łupem, najpierwsza. Ona stanęła przed nim, przed prędkim pociskiem ostrzegła, plastyk jego odpędziła od ciała pięknego jak matka, która od dziecka, co słodko zasypia, muchy odgania, ona zwróciła żeleźce tam, gdzie spinają się złote łańcuchy na dresie i pasy się dwoma łączą płatami. W to więc miejsce ugodził pocisk okrągły, w dres ów misternej roboty wycelowany.

Wzdrygnął się z grozy i żalu nad wodze wódz, don Dreso, kiedy siniak ogromny zobaczył na bogom podobnym ciele łysego. Wziął go za rękę i tak rzekł, ciężko wzdychając - a za nim wzdychali w krąg towarzysze:

- Bracie kochany, na krwiak twój zemstę przysiągłem boskiemu Gaudentemu bramkarzowi, za ciebie jednego postawię w bój Dresiarzy plemię.

Aby otuchy mu dodać, rzekł łysy o włosach jak len płowych:

- Bracie, odwagi! Nie wzniecaj trwogi wśród jasnowłosego gangu! Kulisty atak rany śmiertelnej nie zadał. Z zewnątrz chronił mnie dres wyprawiony misternie, znakami firmowymi upstrzony.

Na to mu tak odpowiedział nad wodze wódz, don Dreso:

- Bodaj tak było, jak mówisz, łysy mój kochany! Zaraz ci dr Dress opatrzy ranę i do niej przyłoży leki przeróżne, co przerwą ból czarny od krwi zakrzepłej.

Wtem dr Dress, co Asklepiosa synem jest bez skazy, leżącego na rękach towarzyszy ranę opatrzył i ból trawką, co dał ją niegdyś ben Laden Osama - dealer rozumny, jemu ojcu drogiemu, ukoił.

Gdy tak się o łysego troszczono, o głosie donośnym Gaudenty z policyjną pałą do szturmu ruszył pod tarczy osłoną. Bejsbole więc pochwycili dzielni Dresiarze i na Gaudentego bramkarza gniew swój obrócili. Twórcom dresów równy Drechilles pozostał jednak przy rannym i wraz z nim oraz synem asklepiosowym do skrzydlatego malucha powrócił, albowiem skłócony był wciąż z nad wodzów wodzem, don Dresem.

Widząc to w rozlewaniu drinków najprzedniejszy Józef dorwał swą patelnię niechybną i ruszył w szranki z nacierającymi stawać. Bił nią straszliwie, trwogę wśród Dresów plemienia rozsiewając niczym gromowładny Dzeus, co dzierży bejsbol i nad ludzkimi losami ma baczenie. Wtem Siwy, przyjaciel szybkonogiego Drechilla, ruszył do malucha, by porwać do walki przyjaciela. Ten jednak, gniewem wielkim zaślepiony, nie usłuchał i dres swój przesławny zostawił. Moment nieuwagi przyjaciela Siwy wykorzystał i odział się w drefajstosowe dzieło, kunsztem swym przewyższające wszystko inne na ziemi. Dobył bejsbol sławny, a liczbą rozbitych głów świetny, co go Drefajstos srebrem i ćwiekami złotymi ozdobił, i wśród uciekających towarzyszy stanął. Barman Józef, co w nalewaniu drinków był najprzedniejszy, i boski Gaudenty bramkarz, gdy zobaczyli połyskujące w blasku Heliosa napisami zdobne dresy szybkonogiego Drechilla, zlękli się niezmiernie i trwogą napełnili swe serca. Szala Dzeusa przechyliła się na stronę Dresiarzy, lecz niedługo to trwało. Siwy, w dres prześwietny odziany, zdołał bejsbolem pistolet w drzazgi obrócić, lecz gdy Gaudenty ujrzał oblicze jego, rozzłościł się wielce i ujął go w potężnym uścisku. Dres mu prześwietny zerwał i obnażonego w kajdany skuł i w czeluści baru "Troja" strącił. Czyn ten wielkiej siły wymagający strach wywołał w szeregach i nad wodze wódz, don Dreso, przelęknięty do szpiku, wyrzekł do dr Dressa słowa te skrzydlate:

- Pędź czym prędzej do Drechilla, który gniew swój straszliwy tłumi koło malucha odlotowego, w spojlery przesławne zdobnego, i przekaż mu to, co się tu stało.

**Pieśń IV**

Ruszył więc dr Dress i ze łzami palącymi ziemię popędził przed oblicze szybkonogiego. Gdy oznajmił mu wszystko, co stało się przed barem, czarna chmura boleści okryła czułe serce Drechilla. Schylony - w dwie ręce z ziemi pochwycił mierzwę i pył na swą głowę sypał, twarz szpecąc uroczą. Ujrzała to matka jego, Maja Srebrnostopa i z nieba spłynęła w żalu pogrążona. Rzekła do niego te słowa skrzydlate, papieros złożywszy w ziemi popiole:

- Wstań, synu mój, twórcom dresów równy Drechillu, albowiem hańbą jest siedzieć tutaj, nie broniąc przyjaciół swych, lecz w gniewie swym serce topić. Oto Drefajstos, kowal najprzedniejszy, skubnął dla ciebie dresy nowe, byś z bramkarzem Gaudentym w szranki mógł stanąć.

Na to jej odpowiedział Drechilles szybkonogi:

- Klnę się na żel błyszczący jak rosa w świetle Heliosa, że nie spocznę, póki Gaudentego w walce nie zgniotę i "Gniewu Kaczawy" za Siwego nie wypiję!

Wstał z ziemi i dres nowy założył, co blaskiem swym Heliosa boskiego przyćmiewał, a nogi błękitnymi hadidasami ochronił. Kastety srebrne, a kunsztowne, złotymi ćwiekami powleczone na dłonie swe wielkie założył, pierś swą włochatą łańcuchami ozdobił i chwycił bejsbol niechybny, co go w ukryciu Drefajstos na najstraszliwszą wojnę gotował. Włosy swe żelem pokrył, by błyszczały się niczym gwiazdy na nieba kopule, którą Atlas na wieki wieków podtrzymywać będzie.

**Pieśń V**

**Wpadł tak świetnością swego dresu wspaniały i jął w Gaudentego uderzać. Wyciągnął swą komórkę skrycie i dzwonkiem jej donośnym wroga ogłuszył niczym głosem gromowładnego Dzeusa, co dzierży bejsbol. Dobył wnet swą broń przednią i w bramkarza nią cisnął, lecz boski Fojbos Apollo ochronił swego ulubieńca od śmierci nieuniknionej** - i do biegu poderwał. Szybkonogi Drechilles ruszył za nim w te pędy i tak wokół baru trojańskiego biegali przez kwadrans cały. Wtem Atena z nieba zstąpiła i słowa te wypowiedziała skrzydlate:

- Stańże do walki, tchórzliwy Gaudenty! Niby twe ramiona z siły swej słyną, a teraz uciekasz i płaczesz niczym dziewczę; stańże do walki, spiesz upokorzyć Drechilla lub ze wstydu się spal!

Na te słowa obrócił się boski Gaudenty i na szybkonogiego Drechilla, siłą boską natchnięty przez Fojbosa Apolla, rzucił się. Spostrzegł to twórcom dresów równy i zamach wziął potężną swą prawicą i bejsbolem swym w boju strasznym, a kunsztownym, w bramkarza cisnął. Osunął się on pod ciosem bogów godnym i spojrzał na szybkonogiego Drechilla oblicze, od którego blask przychodził niezmierzony i Heliosa samego przyćmiewał. Jęknął tylko sił ostatkiem i zemdlał blaskiem ćwieków oślepiony. Wtedy to twórcom dresów równy Drechilles chwycił ciało pokonanego i chwały sobie przysparzając wielkiej, krzyczał wniebogłosy o swym wielkim zwycięstwie, aż go Dzeus gromowładny, co dzierży bejsbol, dosłyszał.

**Pieśń VI**

Gdy Dresiarzy plemię w omdleniu wroga szczęście odnaleźli i znów dumą ponad wszystkich się unieśli, barman Józef, co w nalewaniu drinków był najprzedniejszy, w barze swym się schronił i bramy zamknął, by chronić swe dobra i haracz słusznie Drechajom należny. Szybkonogi Drechilles w dres swój srebrzysty odziany i blaskiem z żelu bijącym od głowy podstępnie wykradł z odchłani piwnicy osłabionego druha i razem z resztą swych towarzyszy odlotowym, dwoma paskami ozdobionym, maluchem o silniku warczącym do klubu umiłowanego Dreseusza - "Penelopy", pojechał, by przy dźwiękach DJ Dresowego disko polo obietnicę Drechilla wypełnić i honor Siwego "Gniewem Kaczawy" uczcić...

# TEST na lamera

## Część A

**1. Czy pomogłeś kiedyś komuś wykonać daną czynność na komputerze, chociaż nie miałeś za bardzo pojęcia, jak to się robi?**
**a)** często
**b)** rzadko
**c)** nigdy

**2. Czy kupiłeś sobie kiedyś dane urządzenie do komputera, chociaż nie było ci w ogóle (albo bardzo niewiele) potrzebne?**
**a)** tak, ale tylko raz
**b)** tak, często dokupuję coś, co nie zawsze jest mi potrzebne
**c)** nie

**3. Czy pozwalałeś młodszemu bratu, siostrze, synowi, córce, mamie lub tacie kopiować pliki lub zakładać katalogi na twoim komputerze bez twojej obecności?**
**a)** bardzo często
**b)** nigdy
**c)** raczej nie

**4. Czy resetujesz komputer bez zamykania wszystkich programów, połączeń, buforów lub w czasie jakiejś operacji dyskowej?**
**a)** cały czas
**b)** nigdy
**c)** parę razy się mi zdarzyło

**5. Czy używasz danego programu dlatego, że uważasz go za dobry, czy może dlatego, że wszyscy tak twierdzą?**
**a)** uważam, że jest dobry, więc go używam
**b)** kieruję się opiniami fachowców
**c)** wolę popularne programy

**6. Czy nalepiasz nalepki na komputer albo kupujesz estetyczne zaślepki na wnęki do urządzeń?**
**a)** tak
**b)** tylko kilka nalepek
**c)** nie

**7. Czy często rozkręcasz komputer - zdejmujesz obudowę, wyjmujesz części?**
**a)** średnio
**b)** cały czas mam zdjętą obudowę
**c)** nigdy nie rozkręcałem komputera

**8. Czy przy wpisywaniu liczb używasz klawiatury numerycznej?**
**a)** najczęściej
**b)** rzadko
**c)** nie wiem, co to jest klawiatura numeryczna

**9. Masz komputer w domu. Nie masz młodszego rodzeństwa, a rodzice, żona lub współlokator(ka) boją się go jak ognia. Czy zakładasz hasło na uruchomienie systemu?**
**a)** tak, zabezpieczony zawsze strzeżony!
**b)** tak, chociaż w zasadzie nie mam takiej potrzeby
**c)** nie

**10. Czy uczysz się na pamięć wszystkich komend danego systemu - nawet tych, których nigdy nie używałeś?**
**a)** tak, bo mam to w szkole
**b)** tak, bo uważam, że może mi się to przydać
**c)** nie

## Część B

**1. Nieoczekiwanie znalazłeś się w samym sercu dyskusji dotyczącej komputerów. Tak się złożyło, że znasz rozwiązanie postawionego problemu. Co robisz?**
**a)** wyrywasz się z miejsca z własnymi informacjami
**b)** mówisz, co wiesz, gdy cię zapytają
**c)** nigdy nie zdradzasz wiadomości, które tak ciężko zdobyłeś

**2. Zawiesił ci się komputer. Co robisz?**
**a)** próbujesz wcisnąć Alt + Ctrl + Delete, jeśli nie da rady, wciskasz RESET
**b)** wciskasz RESET
**c)** wyłączasz komputer i czekasz 5 minut, następnie włączasz komputer

**(Uwaga: amigowców nie dotyczy punkt a, w punkcie b czytają CTRL + A + A!)**

**3. Dziewczyna, znając twoje zainteresowania komputerowe, kupiła ci Windows'95 na imieniny. Co robisz?**
**a)** dajesz wykład o tym, że W'95 jest dla lamerów i każesz odnieść zakup do sklepu
**b)** dziękujesz, ale nie instalujesz
**c)** poświęcasz się i instalujesz

**4. Kolega ma problem z komputerem. Prosi cię o radę. Niestety nie wiesz, jak mu pomoc. Co robisz?**
**a)** mówisz, że boli cię głowa i jutro mu pomożesz, idziesz do domu i studiujesz wszystkie książki
**b)** starasz mu się pomoc, bazując na własnym doświadczeniu z podobnymi problemami
**c)** przyznajesz się, że nie wiesz, jak mu pomoc

**5. Widzisz kolesia, który nie daje sobie rady z zawiłościami systemu operacyjnego. Prosi cię o pomoc, ale nie zna podstawowych zagadnień. Co robisz?**
**a)** tłumaczysz mu wszystko od początku do końca jak krowie na rowie
**b)** polecasz mu kilka dobrych książek poruszających dane zagadnienie
**c)** nie marnujesz cennego czasu na to, co i tak jest skazane na porażkę

**6. Ktoś ci mówi, że twój komputer jest kiepski w porównaniu z jego urządzeniem. Co robisz?**
**a)** mówisz mu, że to jego komputer jest do...
**b)** dopytujesz się, jakim sprzętem gość dysponuje
**c)** nie podchwycisz dyskusji

**7. Kupujesz skomplikowany program. Warunkiem gwarancji jest jednak to, że specjalista z firmy przyjdzie do ciebie i zainstaluje ten program na komputerze. Co robisz?**
**a)** upierasz się, żeby samodzielnie zainstalować program albo rezygnujesz z niego
**b)** instalujesz go samodzielnie pod okiem specjalisty
**c)** pozwalasz go zainstalować specjaliście

**8. Nie wiesz, jak rozwiązać dany problem. Co robisz?**
**a)** kupujesz książki, wertujesz czasopisma, przekopujesz Internet
**b)** pytasz się znajomych, którzy są dla ciebie autorytetami w tej dziedzinie
**c)** chwilowo rezygnujesz. Może coś ci przyjdzie do głowy później

**9. Zapraszasz dziewczynę do domu, żeby jej pokazać kilka rzeczy na komputerze. Ona przychodzi, a co ty robisz?**
**a)** pokazujesz jej najprostsze programy
**b)** pokazujesz jej najbardziej skomplikowane rzeczy i popisujesz się wiedzą
**c)** nie włączasz nawet komputera, tylko zapraszasz ja na spacer

**10. Palnąłeś jakąś gafę w środowisku komputerowców. Ktoś nazwał cię lamerem. Co robisz?**
**a)** mówisz gościowi, że sam jest lamerem i nie przejmujesz się
**b)** próbujesz naprawić całą sytuację i przy okazji popisać się jak największą wiedzą
**c)** przyznajesz ze śmiechem, że jesteś lamerem i próbujesz obrócić całą sytuację w żart

### Możesz teraz podliczyć punkty

**Część A**
1. a-0 b-1 c-2
2. a-1 b-0 c-2
3. a-0 b-2 c-1
4. a-0 b-2 c-1
5. a-2 b-0 c-1
6. a-0 b-1 c-2
7. a-1 b-2 c-0
8. a-2 b-1 c-0
9. a-1 b-0 c-2
10. a-0 b-1 c-2

**Część B**
1. a-0 b-2 c-1
2. a-2 b-1 c-0
3. a-0 b-1 c-2
4. a-0 b-1 c-2
5. a-2 b-1 c-0
6. a-0 b-2 c-1
7. a-1 b-2 c-0
8. a-1 b-2 c-0
9. a-1 b-0 c-2
10. a-2 b-1 c-0

### A oto rys psychologiczno-charakterologiczny twojej postawy:

**0 - Mękunio**
Litości, facet, kto ci włączył komputer do prądu?!

**1 do 13**
Jesteś typowym lamerem, aż piszczy. Twoja wiedza jest ograniczona, a jej strzępkami starasz się popisywać na każdym kroku. W rzeczywistości, ludzie, którzy nazywają cię LAMEREM mają rację. Jedyny ratunek, to pogadać poważnie z lustrem. Zrób coś, z tym, bo tylko się pogrążasz, a z lamerstwa się nie wyrasta. Lamerstwo jest wciągające jak bagno.

**14 do 20**
Od czasu do czasu przejawiasz oznaki lamerstwa, no ale kto jest bez wad? W zasadzie można z tym żyć, nie wpadaj w depresję. Nie jest tak źle. Ale zastanów się, czy czasem atak lamerstwa nie dałby się kontrolować przez twoje ego.

**21 do 27**
No, adminem tobyś być nie mógł, ale ogólnie jest nieźle. Znasz się na tym, co robisz. Co nie zmienia faktu, że wielu rzeczy jeszcze nie umiesz. Nie spoczywaj na laurach i podnoś swe kwalifikacje. (Uwaga: co nie oznacza "młóć w Quake'a po sieci".)

**28 do 40**
Lamerstwo jest dla ciebie pojęciem odległym. Jesteś prawdziwym komputerowcem. Znasz się na komputerach i kochasz je. Wiesz, jak się z nimi obchodzić. Nie wywyższasz się, nie popisujesz zbytnio. Potrafisz w pełni wykorzystać możliwości komputerów. Ale uważaj. To może prowadzić do separacji, odosobnienia, pracoholizmu i pogorszenia wzroku. Wkrótce zapominając o lamerstwie możesz stanąć przed innym problemem: czy aby nie nazywają cię już "komputerowym świrem"?



Traktuj to jako zabawę.

# KWIETNIOWE IGRASZKI




## wśród nowych przyjaciół

HYPER

WEJDŹ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE,
ZOBACZ, CO SIĘ DZIEJE W INTERNECIE,
ODKRYJ NAJNOWSZY SOFTWARE I HARDWARE,
POCZUJ PALER CYBERPRZESTRZENI.

HYPER CODZIENNIE O GODZ. 20.00
PO PROGRAMIE MINIMAX

HYPER@CPLUS.COM.PL

WIOSENNA TRAWA JUŻ PORASTA WIRTUALNE POLIGONY. JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ, CO NOWEGO W NIEJ PISZCZY — OGLĄDAJ W KWIETNIU HYPERA.
ZNAJDZIESZ W NIM NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE O NAJLEPSZYCH GRACH.

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE CYFRA+
ZAMÓW: (22) 54 53 999

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE „ANOTHER WAR" ZNAJDZIESZ POD ADRESEM WWW.ANOTHERWAR.COM

# Omnia Junior

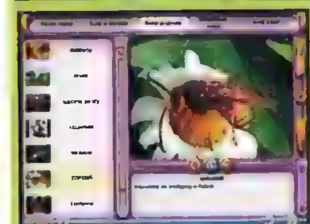
Andrzej Sitek

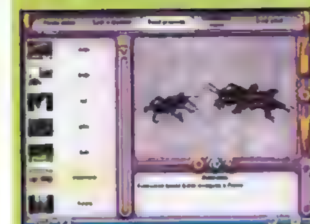
**DeAgostini kilkakrotnie trafiało już na łamy CDA dzięki interesującym i w większości bardzo dobrym programom dla dorosłych, dzieci oraz młodzieży. Ostatnią nieco kontrowersyjną pozycją wydaną przez DeAgostini była Encyklopedia Omnia, która ma bardzo silnych konkurentów wśród publikacji o charakterze encyklopedycznym.**

Najnowszą propozycją wydawnictwa jest Omnia Junior, będąca encyklopedią przeznaczoną dla najmłodszych użytkowników komputera. W tej kategorii Omnia również nie będzie monopolistą. Na rynku dostępna jest chociażby Encyklopedia dla dzieci z Albion Multimedia. W tym przypadku jednak Omnia Junior przeważa nad konkurencją, o czym jeszcze za chwilę.

Każdy chyba przekonał się, jaką niesamowitą ciekawość przejawia małoletni człowiek około piątego, dziesiątego roku życia. Interesuje go praktycznie wszystko, a dziesiątki pytań, które nurtują malca, spadają zazwyczaj na głowę najbliższej mu dorosłej osoby. Dziecko w tym wieku odkrywa nowy, fascynujący, wielki świat, widziany jeszcze przez pryzmat bajek oraz fantastycznych wyobrażeń, które są przejawem jego czystej nieskrępowanej fantazji. Dziecko wychodzi naprzeciw światu, widz jego nieograniczoną wielorakość i w swej aktywności oraz ciekawości stara się go natychmiast zrozumieć. Pragnie znać nazwy oraz zastosowanie wszystkich otaczających go przedmiotów. Chce wiedzieć "dlaczego niebo jest niebieskie" itd. Właśnie wówczas tworzy się wiele bardzo ważnych relacji, jakie później pomogą dziecku wykształcić jego światopogląd, spojrzenie na świat. Jest to czas, w którym z całą intensywnością przejawia się u dziecka olbrzymie łaknienie wiedzy, jednak nie w takim ujęciu, w jakim rozumieją je dorośli. Jest to potrzeba zrozumienia świata, by można było dokonać pierwszego, zdecydowanego samookreślenia - kim i gdzie jestem. Niektórzy filozofowie uważają, że to właśnie dziecko jest ideałem dociekliwego mędrca. Sposób postrzegania u dziecka charakteryzuje się taką intensywnością, jakiej później dorosły człowiek nigdy już mieć nie będzie. Między innymi właśnie dlatego jest to najlepszy czas na naukę. Jest to również okres, aby zaszczepić w dziecku dobre nawyki, które w dalszym życiu na pewno zaprocentują.

**Album Encyklopedysty zawiera pewne błędy.**


Z przykrością zawiadamiamy, że szerszenie nie występują w Polsce.


Na szczęście w Polsce występują jeszcze świerszcze.


W Polsce występował też Michael Jackson. Niestety podobnie jak szerszenie, już nie występuje.

Na tak przygotowanego przez naturę ucznia czeka zazwyczaj zmęczony, zajęty natłokiem własnych spraw dorosły, który doskonale porusza się w rzeczywistości i zapomniał, jak to jest, gdy wszystko wokół wydaje się tajemnicą. Dorosła osoba azwyczaj po prostu nie może przejawić tak dużego zaangażowania i zainteresowania, jakiego oczekuje po niej dziecko, dla którego wszystko jest ważne. "Błahe" pytania malca kwitowane są uśmiechem, niekiedy króciutkim komentarzem, niezwykle rzadko wyczerpującym opisem zjawiska. Cóż, zdarza się również, że dorosłemu jest po prostu bardzo ciężko wyjaśnić dany problem. To charakterystyczne, że najtrudniej wyrazić jest oczywistości.

W każdym razie, kiedy -ente pytanie dziecka powoduje już chęć wypowiedzenia sakramentalnego "Idź i pobaw się klockami", można zaproponować malcowi znacznie ciekawszą i pouczającą rozrywkę. Omnia Junior to rzetelnie przygotowany, dobry program, w którym znajduje się kilka tysięcy pojęć z różnorodnych dziedzin (3 tyś. haseł dobranych do potrzeb dziecka i ilustrowanych 2700 zdjęciami). Najważniejszą bodaj informacją jest jednak ta, że wspomniane definicje są napisane prostym, zrozumiałym dla dzieci językiem. Autorzy tekstów starali się objaśniać dane zagadnienia obrazowo oraz dokładnie, co świetnie im się udało. Trzeba również docenić pracę polskich tłumaczy, dzięki którym tekst nie jest suchą konwersją z obcego języka, ale żywym oraz barwnym opisem zrozumiałym dla każdego dziecka, polskiego dziecka.

W programie dostępnych jest również ponad 60 minut animowanych filmów, trójwymiarowych prezentacji, elementów interaktywnych. Ciekawa i bardzo specyficzna oprawa graficzna, której twórcą jest Daniele Panebarco (włoski artysta znany z licznych prac dla dziecięcych wydawnictw) prezentuje się bardzo dobrze a co ważne - nie pozbawia aplikacji prostoty obsługi. Omnia przeznaczona jest dla dzieci 6-12 letnich. Zawarty w publikacji zasób wiedzy dobrano bardzo dobrze. Mały encyklopedysta pozna najważniejsze informacje z wielu dziedzin wiedzy, a dzięki specjalnym filmom animowanym zrozumie podstawowe zasady rządzące światem nauki i techniki.

Na pakiet Omnii Junior składają się dwie płyty CD. Na pierwszej z nich umieszczono działy encyklopedyczne (o czym za chwilę), na drugiej zaś Opowieści Juniora oraz Zabawy Juniora. Szczególnie te dwie pozycje sprawiają, że encyklopedia DeAgnostini jest pozycją wyjątkowo atrakcyjną dla małego odbiorcy. Opowieść Juniora to kilknaście animowanych filmów traktujących o dziejach naszej cywilizacji. W zgrabny, prosty i równocześnie wyczerpujący sposób opowiedziane historie wyjaśnią dziecku zagadnienia, takie jak pochodzenie człowieka (teoria Darwina) czy geneza chrześcijaństwa. Oczywiście język opowieści został dostosowany do możliwości intelektualnych dzieci. Zagadnienia przedstawiono w sposób prosty, ale jednocześnie bardzo trafny. Ważne jest również to, że nie są to zjawiska wyrwane z kontekstu, co oznaczałoby, że dziecko i tak niewiele z nich zrozumie. Informacje zostały opracowane w taki sposób, by dziecko zrozumiało i wiedziało, co spowodowało zaistniałą sytuację oraz dlaczego tak właśnie jest.




Zabawy Juniora to kilkanaście prostych gier zręcznościowych. Mają one edukacyjny charakter, dzięki czemu zabawa dostarczy odbiorcy również pewną wiedzę. W jednej z gier będą to wiadomości o dinozaurach. Zadaniem gracza jest kierowanie niewielkim ssakiem, który musi uciec drapieżnym mięsożercom w rodzaju T-Rexa i unikać zmiażdżenia przez wielkich roślinożerców.

**Omnia mea mecum porto - czyli "wszystko, co mam, noszę z sobą", łacińska formuła wyrażająca pogląd przypisywany greckiemu mędrcowi Biasowi. Oznacza, że prawdziwym bogactwem człowieka jest on sam lub też jego wartość jako osoby.**

W innej zabawie należy tak kierować kosmicznym lądownikiem, by bezawaryjnie osiadł na powierzchni księżyca. Nie jest to łatwe, bowiem maszyna jest bardzo bezwładna, a silniki słabe.

Można też zostać górnikiem wydobywającym węgiel. Należy jednak uważać na kamienne bryły, które mogą zmiażdżyć kopacza. Zabawa przypomina bardzo starożytnego Snake'a (węża).

Zabawy oraz filmy animowane to jedynie interesujący dodatek do zasadniczej zawartości Omnii Junior. Na pierwszym dysku zamieszczono wszystkie dane leksykalne. Materiał podzielono na określone działy, które są dostępne od razu, z głównego poziomu programu. Przede wszystkim jest to Encyklopedia. Znajdują się tu hasła oraz powiązane z nimi zdjęcia czy ilustracje. Materiał uporządkowano alfabetycznie, co ułatwia nawigację, możliwe jest również wyszukiwanie haseł według dziedzin i tematów. Do tego celu służy specjalna i bardzo wygodna wyszukiwarka.

Opracowanie haseł stoi na wysokim na pewno zadowalającym poziomie. Szereg odnośników do tematu prawie zawsze pozwala dotrzeć do ilustracji lub dodatkowych, ciekawych wiadomości, które uzupełniają definicję i wzbogacają wiedzę




dziecka. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest umieszczenie w Omnii Junior działu zatytułowanego Album Encyklopedyczny. Z jego poziomu odbiorca ma szybki dostęp do wszystkich zawartych w programie zdjęć i ilustracji. Są one ułożone według kategorii widocznych u góry ekranu. Biblioteki zdjęć opisano, co znaczy, że każda fotografia została okraszona kilkoma słowami komentarza. W tym przypadku pojawiły się jednak pewne błędy (vide ramki).

Ciekawą propozycją dla małych encyklopedystów jest dział Moje Tematy. Pozwala on gromadzić i grupować wybrane hasła oraz multimedia. Interfejs użytkownika jest intuicyjny i praktyczny. Odbiorca może stworzyć własną listę najważniejszych tematów lub haseł.

Kolejną świetną pozycją jest Księga naj... W tym dziale znajdują się najbardziej niezwykłe, niesamowite "osiągnięcia" świata natury. Są to informacje o tym, co najwyższe, najszybsze, najstarsze. Dowiemy się np., że najstarszym zwierzęciem na ziemi jest żółw z Galapagos, a dzięki zakładkom uzyskamy dodatkowe informacje, jak np. ta, iż jest to ostatni przedstawiciel swojego gatunku na naszej planecie.

Minioną chwałę dawnych cywilizacji poznamy dzięki obszarze programu zatytułowanemu Dawne Cywilizacje. Są to interaktywne plansze i mapy, które pozwalają poznać życie codzienne oraz zwyczaje ludzi reprezentujących dawne dzieje. Do wyboru jest osiem starożytnych kultur. Zastanawia jednak to, dlaczego niektóre potraktowane są bardzo ogólnikowo oraz marginalnie (jak np. wikingowie) a inne opisano znacznie bardziej szczegółowo. Z tym działem można by powiązać kolejny katalog pt. Historia w 3D. Są to wirtualne trasy, po których wędrujemy dzięki interaktywnym elementom.

Ostatnią propozycją z menu Omnii Junior jest dział Jak to działa?. Można znaleźć tu interaktywne plansze, animacje, nagrania dźwiękowe i rysunki, które pomogą odkryć tajemnice techniki. Do wyboru jest siedem prezentacji. Dziecko dowie się m.in., skąd biorą się energia elektryczna i prąd w domu.

Omnia Junior to dobra solidnie przygotowana pozycja, która nie powinna zawieść oczekiwań najmłodszych, i ich rodziców. Oprócz bogatego źródła wiedzy, program może stanowić niezłe źródło do wzbogacenia słownictwa - pozwoli lepiej zrozumieć dziecku otaczający je świat. Jednocześnie Omnia Junior zawiera całą gammę interaktywnych pozycji; te sprawią, że dziecko nie pozostanie jedynie widzem, ale również aktywnym uczestnikiem w elu zdarzeń czy faktów przedstawionych w encyklopedii. Zdecydowanie jest to pozycja godna polecenia i uwagi rodziców. Cena pakietu, którą ustalono na 99 zł nie wydaje się szczególnie wygórowana.

CDA

**INFO**

**Producent:** De Agostini Polska ■ **Dystrybutor:** De Agostini Polska ■ **Wymagania:** Win 95/98/Me, P 166 MHz, 32 MB RAM

**Internet:** www.omnia-online.pl

**Dzieci lubią misie i... encyklopedię.**

# KONKURS AVALON

**Już wkrótce na ekrany naszych kin zawita kultowy film kultowego japońskiego reżysera, w całości kręcony w Polsce. Niewątpliwie ucieszy tak fanów Matrixa, jak i np. Ghost in the Shell. Z tej okazji dystrybutor filmu i redakcja CDA przygotowali konkurs... i atrakcyjne nagrody.**

**A są nimi:**

**2 zegarki Seiko**
**(każdy wart ok. 1 tys. zł!)**



**1 walkman**
**(firmy Thomson)**

**oraz nagrody pocieszenia: gry + gadżety z filmu (koszulki, czapeczki i plecaki).**

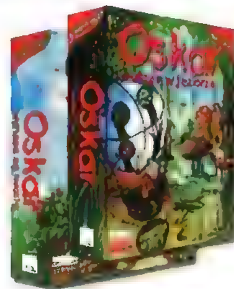
**Aby wygrać te atrakcyjne nagrody, należy odpowiedzieć na dwa niezbyt trudne pytania:**

1. Jak nazywa się reżyser filmu Avalon?
2. Jakiej narodowości jest aktorka, odtwarzająca główną rolę kobiecą w tym filmie?

**Odpowiedzi na kartkach pocztowych (z dopiskiem AVALON) lub e-mailami (nagłówek: AVALON) nadsyłajcie do końca kwietnia, pod adresem redakcji**

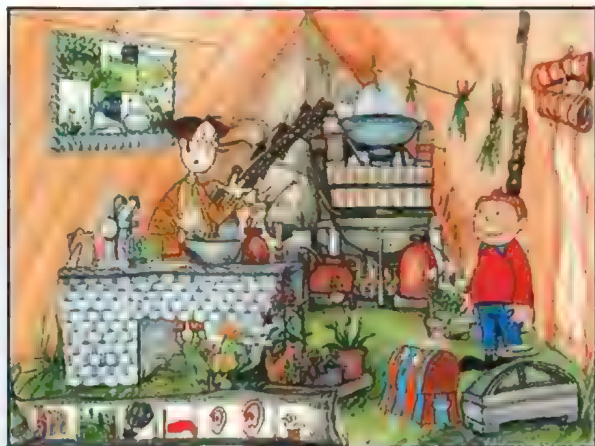
Wzięcie udziału w konkursie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetważanie danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Bauer i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych.

# Oskar wyrusza za miasto
# Oskar nurkuje w jeziorze



**Daniel Bartosik**

**O tym, że komputer może być dzielnym kompanem w nauce, wiadomo nie od dziś. Ale przecież nie zagoni się dzieciaka do wertowania komputerowej encyklopedii, przynajmniej nie na długo - taka zabawa, choć bezsprzecznie ambitna, znudzi się po kilku, góra kilkunastu hasłach. Są jednak programy, które potrafią przemycić sporą dawkę wiedzy wraz z dostarczaną rozrywką. Do nich zaliczają się dwa produkty z serii Oskar, które dostałem do obejrzenia. Po paru godzinach spędzonych z nimi młody komputerowiec będzie mógł zaszpanować na wycieczce przed panią przedszkolanką bądź koleżankami pierwszoklasistkami: "O, patrzcie, krwawnik pospolity!". (Nie pytajcie mnie, jak wygląda krwawnik - ja panie przedszkolanki podrywam na gitarę, a sprawdziany miałem z replikacji DNA.) :)**



Otrzymałem do opisania dwie części serii Oskar: "Oskar wyrusza za miasto" i "Oskar nurkuje w jeziorze". W sumie rodziną Oskarów liczy dwa razy tyle tytułów, pozostałe to "Oskar odkrywa tajemnice lasu" i "Oskar odwiedza gospodarstwo". Zdecydowałem się opisać otrzymane programy razem, jako że ich idea jest podobna, zmienia się jedynie miejsce "akcji" i menażeria, tak więc nie uniknąłbym powtarzania się.

Oskar Baloniarz to chłopiec, który ma dwa niespotykane przedmioty: magiczny balon lotniczy, który pozwala mu natychmiast przenieść się do dowolnej pory roku, oraz gadający kuferek (pomysł niczym z Pratchetta :) pełen różnorakich gier. Wraz z Oskarem mamy możliwość poznania świata flory oraz fauny polnej lub wodnej, w zależności od włożonej do napędu płytki.





W praktyce wygląda to tak, że spacerujemy naszym młodym bohaterem, klikamy różne obiekty, rozmawiamy ze zwierzętami oraz znajomym zoologiem i botanikiem - Profesorem Baltazarem Pumpernikielem (swoją drogą, to miewa ciekawe teorie, nie ma co... pomoc w badaniach faktycznie mu się przyda). Każde kliknięcie odkrywa ciekawe informacje ze świata przyrody, animacje, a czasem i jedno, i drugie. Ba, informacje nie tylko ciekawe, ale również przydatne i to nie tylko ze względu na panią przedszkolankę czy koleżanki. Za miastem możemy się, dla przykładu, dowiedzieć, jak wyglądają różne zioła, które z nich mają właściwości lecznicze, i jakie, a także których należy unikać i nie próbować "na ząb". Tajemnicą przestanie też być między innymi obieg wody w przyrodzie czy to - dlaczego okoń rzeczny, mimo swej nazwy, bytuje w jeziorach. Zapoznamy się z różnymi gatunkami zwierząt, poznamy niektóre ich zwyczaje, stadia życia, naturalnych wrogów, ulubiony jadłospis i tym podobne fakty. Sporo tu wiedzy przyrodniczej, naprawdę. Nie mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że wiedziałem wszystko, co serwuje się tu mi usińskim (ale cicho o mojej niezłej ocenie z faku tetu biologicznego!). :)

Większość zdobytych podczas spotkania z Oskarem informacji możemy sprawdzić oraz utrwalić w szeregu całkiem ciekawych minigier zawartych w obu oskarowych tytułach. W każdym programie z serii umieszczono 12 takich prostych (mam tu na myśli wykonanie) gierek, w rodzaju "wskaż pożywienie danego zwierzęcia", "wybierz zioło zbawienne w danej dolegliwości" czy "zdecyduj, czy odczytane zdanie jest prawdziwe, czy fałszywe". Sześć takich zabaw dostępnych jest od razu po rozpoczęciu wędrówki z Oskarem, pozostałą część znajdziemy gdzieś po drodze. Nie jest niespodzianką to, iż gry zebrane do kufra podczas badania życia zwierząt są daleko ciekawsze aniżeli te podstawowe. Nieźle się bawiłem, układając z ości szkielet okonia (pochwalę się - ułożyłem :) czy szukając ukrytych wśród plątaniny linii ważek.

Wspomniałem już o magicznym balonie Oskara. Zmiana pory roku to nie tylko zmiana kolorystyki otoczenia. Każda z nich ujawni inne ciekawe informacje, po części specyficzne właśnie dla niej, np. o zimowym śnie niektórych gatunków lub o momencie odejścia młodych bobrów w szeroki świat. No i warto zmieniać pory roku, ponieważ ukryte gry rozrzucone są po całym kalendarzu.

Dodatkową niekwestionowaną zaletą programów jest możliwość zmiany języka, w jakim mówią lektorzy. "Oskar wyrusza za miasto" oferuje - oprócz polskiego - również niemiecki i angielski, żaby z jeziora kumkają zaś po naszemu i 'in English'. Rewelacyjne posunięcie, zwłaszcza w czasach gdy bez znajomości "fremdsprachów" ani w lewo, ani w prawo. Oczywiście lektorzy mówią wystarczająco wolno i wyraźnie, by zrozumiało ich niewprawne jeszcze ucho małego poligloty.

Jak na produkt dla maluczkich przystało, seria Oskarów okraszona jest ładną, kolorową i ręcznie malowaną grafiką (niestety tylko 640 x 480), przywodzącą na myśl rysunki wykonywane akwarelami; a obsługa jest więcej niż banalna, co sprawia, że instrukcja do gry nie jest w ogóle potrzebna (choć w składanej wkładce do płyty znajdziemy chyba wszystkie niezbędne do obcowania z programem informacje). Sprawia to, że produkt jest przystępny nawet dla najmłodszych, co nie dziwi, bo do nich jest kierowany. Tatuś nie będzie musiał się męczyć, obsługując komputer za dziecko. :) Wymagania sprzętowe są tak nikłe, że program odpali się praktycznie na każdym domowym PeCecie.

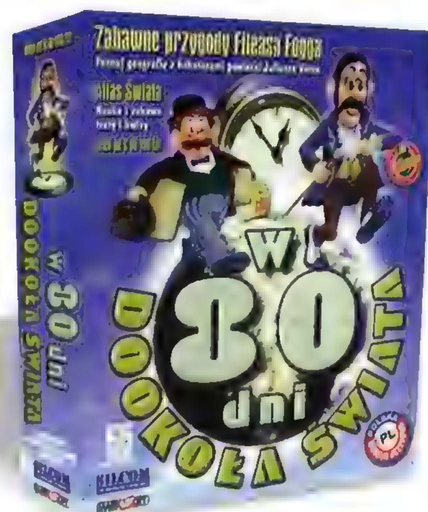
Nie pozostaje mi nic innego, jak zachęcić dzieci do zapoznania się z tymi programami. A może raczej rodziców, którzy może jakimś trafem przeglądają właśnie CD-Action, by zaserwowali je swej pociesze. Zając Zbyszek i Kret Krzysztof potrafią i zabawić, i nauczyć.

**INFO**

**Producent:** Tivola Verlag GmbH ■ **Dystrybutor:** L.K. Avalon ■ **Wymagania:** Windows 9x, Pentium, karta dźwiękowa

**Internet:** www.lkavalon.com

# W 80 dni dookoła świata




■ Maciek Kuc

**Programy edukacyjne rzadko kiedy zdobywają większą popularność. Właściwie mało znam ludzi, którzy z własnej nieprzymuszonej woli kupiliby sami coś, co służy poszerzaniu horyzontów i występuje w postaci CD-ROM-u. Dlaczego tak się dzieje?**

Na pewno nie dlatego, że wszyscy moi znajomi są nieukami i uciekają od wiedzy przy każdej możliwej sposobności. Powodem jest raczej poziom programów pojawiających się na pecety - jeśli nawet niektóre prezentują się ładnie, ich użyteczność pozostawia wiele do życzenia. Zdarzają się totalne kaszaloty, od których należy tylko uciekać - niestety, "W 80 dni..." należy zaliczyć do tej właśnie kategorii.

Pierwszym testem na przydatność encyklopedii multimedialnej jest... podarcie instrukcji. No, może niekoniecznie trzeba ją niszczyć - ale na pewno nie należy do niej zaglądać, gdyż każda szanująca się produkcja powinna mieć interfejs, z którym powinno sobie poradzić nawet dziecko, które po raz pierwszy widzi myszkę. Muszę przyznać, że w tym teście produkt Silcomu wypadł całkiem nieźle - nie obyło się co prawda bez maleńkich zgrzytów, ale w sumie po kilku chwilach nikt nie powinien mieć problemów z poruszaniem się po opcjach. Kłopotów nie będzie, tym bardziej że "W 80 dni..." za wiele możliwości graczowi nie daje: ot, atlas państw, nieinteraktywny komiks i oczywiście nieodzowne quizy.

> **"Rodzic zamiast sadzać dziecko przed komputerem mógłby kupić jakiś ładny album geograficzny".**



To najładniejsza plansza w całym programie. Dalej już jest tylko gorzej.

Zanim przejdę do omawiania kolejnych opcji, muszę napisać, że opisywany program nie jest rdzennie polski, a jedynie tłumaczony. Z jakiego języka - nie wiem, ale mogę się domyślać, że może to i czeski. Wnioskuję to z "dodatkowych informacji" o naszym sąsiedzie - w porównaniu do innych państw są pozytywne. Co ciekawe, o Polsce pojawiły się dwa (tak, to nie pomyłka: DWA. Całkiem nieźle jak na kraj z tak wielką tradycją...) zdania, a już o np. Bułgarii nie ma ani słowa. Przeoczenie czy ewidentne zaniedbanie? Czy tak trudno było zajrzeć do encyklopedii i przepisać kilka suchych faktów? Rozśmieszyło mnie za to co innego - mam wrażenie, że Silcom chciał szturmem zdobyć Amerykę, a konkretnie USA, gdyż oprócz tego, że właśnie temu krajowi przypadło w udziale najwięcej zdjęć, to jeszcze "dodatkowe informacje" zaczynają się od słów: "Kraj ludzkich ideałów". Boże, pobłogosław Amerykę? Nie, ja podziękuję.

Żeby jednak być uczciwym, muszę stwierdzić, że atlas ma też zalety - przy kliknięciu opcji statystyk program wyświetla sporo podstawowych danych o wybranym państwie. Dowiedzieć się tam możemy czegoś na temat zaludnienia, sąsiadów, zamieszkujących nacji, waluty, a nawet bezrobocia czy Produktu Krajowego brutto! Niestety drugą stroną medalu jest to, że niektóre dane pochodzą nawet z 1993 roku, więc są już bardzo nieaktualne. Jeśli ktoś chciałby używać tego programu jako źródła wiedzy, radziłbym ostrożność - według danych tu zawartych stopa bezrobocia w Polsce wynosi... alleluja! 10%! No, no - widzę, że nie tylko Amerykanom autorzy programu chcieli się przypodobać...

Kilka słów narzekań na spolszczenie, którego dokonała firma MarkSoft. Ogólnie nie zauważyłem poważniejszych błędów - robota dość solidna, chociaż wyraźnie widać lenistwo - zrob ono, co było do zrobienia - i nic ponadto. No, może jedynie do zdjęcia Manhattanu sprzed 11 września dodano komentarz, że jest już nieaktualne. O tym, by dołączyć aktualne nikt już nie pomyślał. Podobnie ma się sprawa w przypadku naszego kraju. Współczuję dzieciom, które wykorzystają "W 80 dni dookoła świata" jako pomoc podczas pisania np. pracy o Polsce. Raz, że nie znajdą tam nic ciekawego, a dwa - dane z początków ubiegłego dziesięciolecia to nie jest dokładnie to, czego by się wymagało od nowo powstałego programu edukacyjnego.

Zanim przejdę do omówienia dwóch pozostałych opcji, mam zamiar pastwić się nad warstwą techniczną programu. Od początku: instalacja jest bezbolesna i szybka - dziwne jest jednak to, że pod koniec zmusza użytkownika do restartu - dlaczego - nie wiem. Jak wygląda interfejs, każdy widzi. Dobór kolorów czcionek w menu jest iście koszmarny - wściekle różowe napisy na podkładzie w kolorze piasku to doskonała recepta na szybki ból oczu. Również artworki nie prezentują się najlepiej, kolory zlewają się, są zbyt mocne, nie ma mowy o jakimkolwiek wyważeniu. W przeciwieństwie do większości nowo powstających aplikacji "W 80 dni..." nie bazuje na klasycznym interfejsie Windows. Zapomnieć zatem można o obsługiwaniu programu bez użycia myszki oraz zautomatyzowaniu jakichkolwiek czynności, co może bardzo nie drażni, ale na pewno nie ułatwia pracy. Utrudnieniem jest zaś brak wyszukiwarki - nie można nawet za pomocą naciśnięcia przycisku przejść do wyboru państw na wybraną literę. Chcąc się więc dowiedzieć coś o Meksyku, na początku trzeba się skierować do okienka z Ameryką, a później dopiero "ręcznie" wyszukać. Niby nic wielkiego, ale można było ten problem rozwiązać - kolejny minus.

Bardzo wiele do życzenia pozostawiają nie tylko informacje - również fotografie dostępne w programie nie spełniają oczekiwań. Wszystkie są w formacie .png, czego doprawdy nie mogę zrozumieć. Skoro już w najzwyklejszym pliku .jpg można skompresować duży i ładny obrazek do 50 kilobajtów, to po co wybierać .png, w którym małe i słabej jakości obrazki zajmują grubo ponad 100 KB? No cóż, mówi się trudno - powiedziałbym, gdyby tych zdjęć było dużo i byłyby w

ⓘ **INFO**

**Producent:** Silcom ■ **Dystrybutor:** MarkSoft ■ **Wymagania:** Windows 9x, DX7.0
**Internet:** www.marksoft.com.pl



*To niestety nie Verne...*

wysokiej rozdzielczości. Tymczasem jest ich jak na lekarstwo, w dodatku wyglądają wręcz koszmarnie! Po powiększeniu miałem okazję zauważyć kłujące w oczy piksele wielkości cegieł. To ma być program edukacyjny?! "A tu, drogie dzieci, jest Statua Wolności - to ten wielki niebieski prostokąt pośrodku". Trochę przesadzam, ale doprawdy nie potrafię zrozumieć, dlaczego autorzy, mając jeszcze spokojnie 200 megabajtów do zapełnienia (cała płyta mieści się w 399 MB) nie mogli zaoferować lepszej jakości zdjęć.

"W 80 dni dookoła świata" nie jest produktem multimedialnym. Jest tylko jednomedialny, można by rzec - jeśli ktoś spodziewa się jakichkolwiek filmów, bardzo się zawiedzie. Ale co tam filmy! Takie luksusy od razu - w programie dystrybutowanym przez MarkSoft nie uświadczy choćby sekundy muzyki! Czy takim problemem okazało się wyposażenie aplikacji chociaż w hymny narodowe? Zresztą - ja to uznaję za zaletę - gdyż patrząc na jakość wszystkiego innego w programie, muzyka byłaby zapewne równie "porywająca"... do jej wyłączenia. A tak, przynajmniej mogłem uruchomić coś innego z własnej kolekcji, co radzę wszystkim nielubiącym ciszy, gdy siedzą przed komputerem.

Elementem, bez którego nie sposób wyobrazić sobie dzisiaj program edukacyjny, są quizy. Tych są trzy rodzaje. Pierwszy jest typowym quizem geograficznym - zadawane są w nim pytania z geografii ogólnej. Przed rozpoczęciem męczenia szarych komórek mamy dwie opcje konfiguracyjne: liczbę pytań oraz poziom trudności. Pytań może być 30, 60 albo 90 - po zakończeniu testu program podlicza procent poprawnych odpowiedzi, istnieje również - na szczęście - opcja podejrzenia tych błędnych. Nieco gorzej ma się sprawa z podziałem trudności - niestety zauważyłem bardzo niewielkie różnice między najniższym i najwyższym. O dziwo całkiem nieźle mi ten test poszedł, mimo iż nigdy orłem z geografii nie byłem - najtrudniejszy, grając pierwszy raz, ukończyłem z rezultatem powyżej 70%. Poziom trudności pytań jest też bardzo nierówny - może pojawić się pytanie o to, jaka rzeka przepływa przez Warszawę, czy: jakie miasto jest stolicą Polski, ale czasem można się natknąć na pytanie o największe skupisko bagien (w Rosji i Kanadzie, nie wiedzieliście?! :)). Jednak w tym teście trudnych pytań jest niezwykle mało. W ogóle patrząc na pierwszy quiz, wydaje się, że niektóre pytania zostały rzeczywiście spolonizowane (tj. przerzucone na nasz grunt) - tu plus dla ekipy lokalizacyjnej.

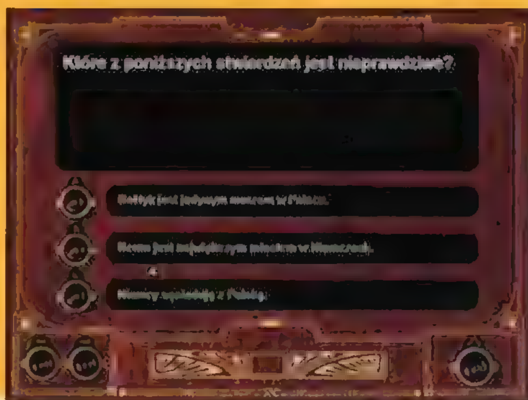
Drugi quiz polega na przyporządkowaniu stolic do krajów. Tu jest o wiele trudniej, przynajmniej dla mnie. O ile jeszcze wiem, że stolicą Estonii jest Tallin, to czasem zdarza się takie państwo, o którego istnieniu nie wiedziałem - co zaś dopiero mówić o jakimkolwiek mieście znajdującym się w nim, nie mówiąc o stolicy. Trzecim quizem jest przyporządkowanie nazw krajów do flag narodowych - stosunkowo najwdzięczniejsze zajęcie, gdyż ludziom z pamięcią fotograficzną dużo łatwiej się tego nauczyć. Jest to jednak raczej tylko ciekawostka, ponieważ wiedza wyniesiona z tego testu raczej nikomu życia nie uratuje - dobrze jednak, że jest. Kończąc sprawę z opisem testów, warto wspomnieć o tym, że i one nie uniknęły bolączki wszystkich programów edukacyjnych: stałego powtarzania schematów. Już po uruchomieniu dwóch testów, po 30 pytaniach, natknąłem się kilka razy na powtórzenia. Jednak to rekompensowane jest nieco przez fakt, że niektóre odpowiedzi testowe są mieszane - więc nie ma mowy o nauczeniu się pytań na pamięć.

Ostatnią trzecią opcją oferowaną przez program jest aplikacja w aplikacji: "Zabawne przygody Fileasa Fogga". Tak, tak - ci, którzy czytali prozę J. Verne od początku czytania tekstu pewnie mieli wrażenie, że już gdzieś ten tytuł słyszeli. Nie myliliście się! W programie jest też wersja maksymalnie skrócona i uproszczona właśnie tej klasycznej powieści. Niestety przedstawioną ją w postaci komiksu - a raczej obrazków, do których można włączyć głos lektora (tak! To jedyny sposób, żeby podczas pracy programu usłyszeć cokolwiek w głośnikach) bądź napisy. Niestety walory edukacyjne tej prezentacji najlepsze nie są - nie ma mowy o jakiejkolwiek interakcji: dziecko (nie wierzę, żeby dorosła osoba chciała się w to bawić) może tylko klikać, by zobaczyć kolejny obrazek. (No, gwoli ścisłości - jest też możliwość zrobienia z niego układanki.) Tego klikania zresztą, "dzięki" interfejsowi, jest bardzo dużo, i szkoda.

Tu mała dygresja - rozumiem, że opowieść jest przeznaczona dla najmłodszych i dla nich zaadoptowano powieść "W 80 dni dookoła świata". Jednak śmiem wątpić, że główny bohater, z którym dziecko miałoby się utożsamiać, jest wzorem do naśladowania - pieniądze otwierają mu każde drzwi, raz nawet jawnie łamie prawo, wpłacając kaucję i uciekając z kraju. Wiem,



Ten alkoholik z czerwonym nosem to nikt inny jak Fileas Fogg we własnej osobie!




Tu bym polemizował. Czy Bałtyk jest morzem w Polsce? Czy sąsiadującym?

jest to czepialstwo - jednak nie lubię, kiedy się dzieciom sugeruje, że prawa można nie przestrzegać, nawet jeśli jest krzywdzące. Dura lex sed lex; a dla Fogga znaczyło to tyle co zużyty durex.

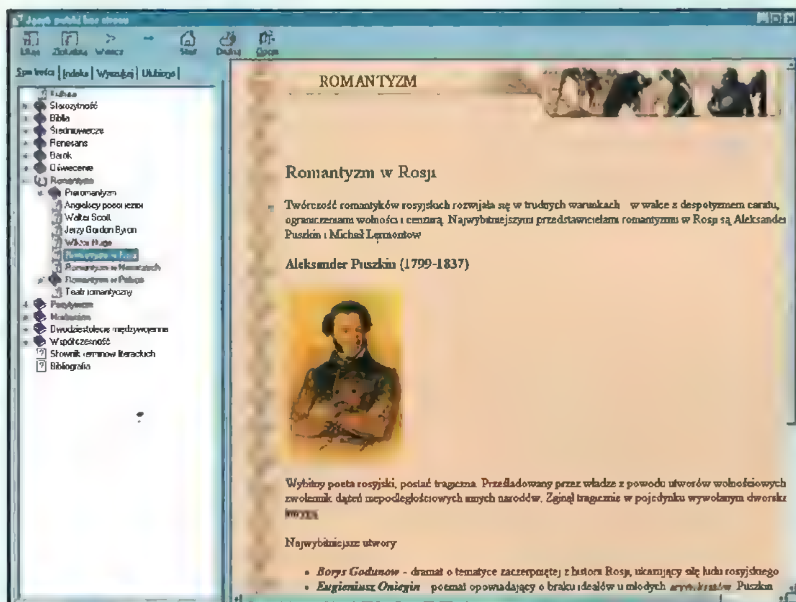
Podsumowując, mimo nielicznych zalet, nie polecam "W 80 dni..." nikomu. Jest wiele innych i o wiele lepszych programów edukacyjnych na rynku, nie ma zatem potrzeby wydawania pieniędzy na bardzo przeciętną pozycję. Ja jednak i w tym przypadku jestem konserwatystą - dużo bardziej wolałbym, by rodzic zamiast sadzać dziecko przed komputerem, kupił jakiś ładny album geograficzny - wyniesie to tak niej, a pociecha będzie miała kontakt z rzetelnymi informacjami... Tym optymistycznym akcentem kończę i spieszę odinstalować program Silcomu - szkoda nań miejsca.

# Język polski bez stresu

■ **Andrzej Sitek**

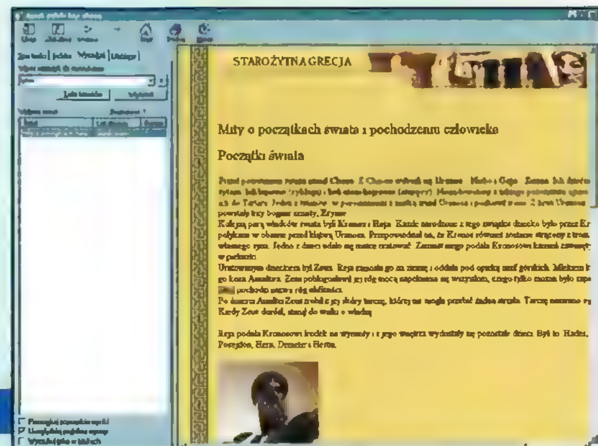
**Matura jest trudnym egzaminem, jaki obejmuje zakresem cztery lub pięć lat nauki w szkole średniej. Na dodatek trzeba się przygotować z kilku przedmiotów jednocześnie, co wymaga ogromnej pracy i chociaż później każdy student lekceważy go (sesja, to jest dopiero "masakra"!), matura to pierwszy najtrudniejszy test, stanowiący ukoronowanie kilkuletniej nauki, ale też klucz otwierający podwoje na wyższe uczelnie.**

Pierwszym, obowiązkowym przedmiotem egzaminacyjnym jest język polski. W księgarniach można znaleźć wiele opracowań maturalnych, bryków, które pozwalają przyswoić i usystematyzować materiał do egzaminu. Dzięki ofercie z Marksoftu możemy obecnie skorzystać również z programu komputerowego.




"Język polski bez stresu" to aplikacja ułatwiająca powtórzenie i usystematyzowanie materiału z języka polskiego. Program będzie świetną pomocą również dla uczniów gimnazjów i szkół średnich. Aplikacja ma bardzo prostą strukturę, która ułatwia nawigację. Program spełnia funkcję czysto użytkową, dlatego skromna forma graficzna nie jest jego wadą. "Język polski bez stresu" ma zadanie umożliwić błyskawiczne dotarcie do danych informacji. Są to jednak fakty, jakie pozwolą jedynie zapoznać się z tematem. Aby pogłębić wiedzę, trzeba sięgnąć do poważniejszego kompendium. "Język polski bez stresu" oferuje szybką, prostą odpowiedź na pytania - zbliżoną do streszczenia. Jest to zaleta, jeżeli potrzebujemy jedynie dotrzeć do danych informacji. Zazwyczaj jest tak, że uczniowie korzystają z kilu źródeł wiedzy i w takim razie "Język polski bez stresu" sprawdzi się znakomicie. Program oferuje konkretne odpowiedzi na podstawowe pytanie. Definicji na pewno prościej się nauczyć, a w przypadku nauki dotyczącej okresów literackich czy też epok, łatwiej usystematyzować wiedzę.

Program podzielono zgodnie z okresami literackimi i epokami historycznymi. Poczynając od starożytności kultury Greków i Rzymian, poprzez Średniowiecze, Renesans, Barok aż po Modernizm. Dwudziestolecie Międzywojenne i Współczesność. Każdy dział w schematyczny i czytelny sposób przedstawia główne zagadnienia, kierunki w literaturze i sztuce, przedstawicieli itd. Oprócz tego znajdziemy tu również dobrze opracowany "Słownik terminów literackich", z którego dowiemy się, co to są np. "epitalamia" lub co oznacza słowo "retardacja".




Nawigacja po "Języku polskim bez stresu" nie nastręcza żadnych trudności. Na ekranie programu cały czas mamy pod ręką specjalną belkę z opcjami. Znajduje się tutaj Spis treści, Indeks, Wyszukaj oraz Ulubione. Są to podstawowe i niezbędne do szybkiej nawigacji narzędzia. W programie nie zabrakło też łącz hyperlinkowych, które umożliwiają dotarcie do dodatkowych informacji, jakie znajdują się pod wyrazami zaznaczonymi innymi kolorami lub kursywą.

Skrótowe i definicyjne opracowanie tematów ma również wady. Jeśli np. będziemy chcieli dowiedzieć się, co to takiego "Chimera" i skorzystamy z wyszukiwarki zawartej w programie, wyświetli się lista czasopism z okresu Modernizmu, wśród których znajdowała się również warszawska "Chimera". Nie ma natomiast ani słowa o mitologicznej "Chimerze", czyli ziejącej ogniem potworze, córki Tyfona i Echidny (co ciekawe, Tyfona odnajdziemy w wyszukiwarce). Takie, dość wybiórcze potraktowanie tematu, zdarza się również w innych przypadkach. Na szczęście te pominięcia nie dotyczą najważniejszych tematów, pojęć z danych epok, okresów literackich.

W programie znajduje się 200 usystematyzowanych zagadnień tematycznych, 1100 haseł z historii literatury i 400 ilustracji. Zamieszczono tu również omówienie ponad 350 utworów i 200 autorów. Cena detaliczna programu wynosi 49 złotych. Porównując ceny opracowań papierowych z języka polskiego - nie jest to mało, jeżeli jednak spojrzymy na te programów komputerowych, 50 złotych nie jest ceną szczególnie wygórowaną. "Język polski bez stresu" jest rzetelnie opracowaną pozycją i na pewno wartą polecenia. Dla osób, które potrzebują usystematyzować czy odświeżyć wiedzę z zakresu szkoły średniej - będzie to wartościowa pozycja. Szkoda jedynie, że program z MarkSoftu nie obejmuje gramatyki języka polskiego. Cóż, nie można mieć wszystkiego.

### Ze ściągą za pazuchą

**Według ankiety przeprowadzonej przez portal Matura.pl, 83% uczestników (w ankiecie wzięło udział 2,5 tys. tegorocznych abiturientów) zapowiedziało, że będzie korzystać z przygotowanych wcześniej ściąg. Tylko 17% ankietowanych potępiło je.**

### ⓘ INFO

**Producent:** Insane Works ■ **Dystrybutor:** MarkSoft ■ **Wymagania:** P 200 MMX, 16 MB RAM

**Internet:** www.marksoft.com.pl

# Sprzętowe CIEKAWOSTKI

## Kawa czy herbata?



Inżynierowie Unicomp Laboratories opracowali urządzenie noszące nazwę Cappuccino GX1. Jest to konstrukcja zawierająca komponenty, takie jak procesor Intel Pentum III (możliwość użycia Celerona), ćwierć gigabajta pamięci operacyjnej, dysk twardy o pojemności dwudziestu gigabajtów, kartę graficzną Intel 82810E oraz układ generujący dźwięk zgodny ze standardem SoundBlaster, kartę sieciową 10/100 megabitów oraz modem V.90. Całości dopełnia napęd DVD. Komputer ten nie byłby niczym nadzwyczajnym, gdyby nie to, że jego wymiary to 157 na 146 na 45 milimetrów, czyli po prostu maleństwo. Waga tego cacka nie przekracza kilograma, zatem istnieje możliwość, iż będzie przeznaczony do montażu w samochodach lub do pracy jako "ubieralny" pecet.

www.cappuccinopc.com

## Na jabłuszkową nutę

Eurocom LP300 to konstrukcja, która w założeniu przypomina komputery oferowane przez firmę Apple. Chodzi oczywiście o najnowszą konstrukcję. Większość komponentów umieszczono w specjalnie zaprojektowanej podstawie monitora ciekłokrystalicznego o przekątnej matrycy wynoszącej siedemnaście cali i charakteryzującej się nominalną rozdzielczością pracy 1280 na 1024 punkty. W sercu maszyny tkwi procesor Intel Pentium 4 1,6 GHz, 256 MB pamięci RDRAM, karta graficzna ATI wraz z 32 MB pamięci SGRAM, dysk twardy o pojemności 20 GB, stacja dyskietek oraz napęd CD-ROM (istnieje możliwość zamiany na napęd DVD lub nagrywarkę), złącza FireWire, modem V90, karta sieciowa 10/100 megabitów, port IrDA (podczerwień) oraz cztery złącza USB. Większość komponentów można wymienić i zamontować inne, tak jak w przypadku klasycznego komputera.

www.euroco4m.ca



## Fisio...nomia

Fisio 820 to najnowsza propozycja firmy Philips, dotycząca telefonii komórkowej. Model ten ma wbudowaną antenę oraz duży kolorowy wyświetlacz. Ekranik jest w stanie wyświetlić obraz w rozdzielczości 112 na 112 punktów w dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorach. GPRS i Bluetooth to już niemal standard w nowoczesnych konstrukcjach. Kilka ekstrawaganckich kolorów obudów, funkcja dyktafonu, do czterdziestu poleceń głosowych (można za ich pomocą wybierać osoby z książki telefonicznej). Czas czuwania to około czterysta godzin. O dostępności i cenie na razie nic nie wiadomo.

www.press.ce.philips.com




## Zabierz ze sobą...

...ulubione filmy DVD i oglądaj je, kiedy tylko masz na to ochotę. Takie hasło przyświecało inżynierom australijskiej firmy DGTEC, którzy opracowali urządzenie nazwane po prostu Portable DVD Player. Zbudowano je przy wykorzystaniu napędu zdolnego odczytać dyski DVD, VCD, CD, CD G, CVD oraz SVCD, dzięki czemu po zastosowaniu odpowiednich układów elektronicznych możliwe jest odtwarzanie niemal wszystkich rodzajów mediów audio-wizualnych (zapisanych oczywiście w odpowiedni sposób na danym krążku). Wymiary konstrukcji to 160 na 210 na 45 milimetrów. Oczywiście urządzenie wyposażono w wyświetlacz ciekłokrystaliczny, na którym można oglądać filmy. I choć obraz jest bardzo mały, wystarczy wszelkim podróżnikom. Jeśli jednak dysponujemy odpowiednim telewizorem lub innym monitorem, nic nie stoi na przeszkodzie, by poprzez jedno z wbudowanych wyjść poprowadzić sygnał do tych odbiorników. Gniazdo słuchawkowe pozwala na dyskretne rozkoszowanie się dźwiękami filmu, koncertu czy innymi odgłosami, a cyfrowe wyjście na podpięcie dekodera wraz z sześcioma głośnikami - aby można było uzyskać dźwięk zgodny ze standardem AC3. Całość wraz z bateriami waży niespełna dwa kilogramy. Urządzeniem można sterować za pomocą dołączonego pilota.

www.dg-tec.com.au

## Polski prąd?

Zakłady Energetyczne Kraków jako pierwsza firma w Polsce oferować będzie dostęp do Internetu poprzez łącza... energetyczne! Po prostu: połączenie ze światem poprzez gniazdko zasilające. No, może nie do końca, gdyż potrzebne będą urządzenia montowane wewnątrz gniazdek; w końcu kto chciałby mieć 220 V podpięte do karty w komputerze? Do projektu mają się przyłączyć inne zakłady energetyczne.

www.pap.com.pl

## Ach, te kształty!

Quill to nazwa urządzenia służącego do poruszania kursorem na ekranie monitora komputerowego, popularnie zwanego myszą, lecz niezbyt przypominającego to standardowe urządzenie. Kształt obudowy został tak zaprojektowany, by w jak najmniejszym stopniu narażać użytkownika na dolegliwości związane z dość długą pracą, przykładowo z "zespołem cieśni nadgarstka", który może doprowadzić do bezwładu dłoni narażonej na tę kontuzję. Dzięki biomechanice opracowano pozycję dłoni, w której kości, stawy i ścięgna przez cały czas znajdują się w pozycji w najwyższym stopniu niwelującej zmęczenie. Dołączony sterownik samodzielnie zarządzi przerwę w pracy, gdy przekroczona zostanie norma określona w standardach obowiązujących obecnie na świecie. Miejmy nadzieję, że opcję



będzie można wyłączyć, gdyż czego jak czego, ale nie znoszę, gdy przerywa mi się pracę.

www.torbayholdingsinc.net

## TCO 2002

Nowe monitory już niedługo będą musiały spełniać założenia nowej normy TCO 2002. W nowych urządzeniach duży nacisk zostanie położony na jakość obrazu wyświetlanego na ekranie, a przede wszystkim na dobrą geometrię. Także kształt oraz kolorystyka, jak i materiały, z jakich wykonywane będą obudowy monitorów wezmą w "obroty", gdyż od nich także zależy komfort pracy. Oczywiście jedną z ważniejszych kwestii będzie możliwość odzysku jak największej ilości materiału, z którego zbudowane będą komponenty wyświetlaczy i monitorów.

## DVD w jedności

Jak podaje serwis CNET, dziewięć największych i najbardziej liczących się producentów urządzeń DVD poinformowało opinię publiczną o rychłym zakończeniu rozmów, i prac, nad ujednoliceniem nowego standardu DVD. Chodzi o technologię pozwalającą umieścić na jednym krążku do trzydziestu gigabajtów danych (a może nawet więcej).

news.com.com

## Nie zapominajmy o palmtopach

Q-Pad to urządzenie przeznaczone dla przenośnych komputerów typu Visor Edge. Jest to ni mniej, ni więcej - tylko klawiatura, dzięki której każdy użytkownik, doprowadzony do pasji w wyniku korzystania z piórka i rysowania odpowiednich znaczków (rozpoznawanych potem jako litery), będzie wreszcie w stanie "normalnie" zapisywać to, co zechce. Dodatkowo Q-Pad jest także specjalnym pokrowcem, znacznie bardziej uodparniającym komputerek przed uszkodzeniami. Klawisze ułożone są w formacie Qwerty, a nie zabrakło tam także miejsca na blok numeryczny. Q-Pady najprawdopodobniej są już dostępne. Ich cena nie powinna przekroczyć siedemdziesięciu dolarów.

www.tdevice.com

## Jeszcze nie perpetum mobile

Firma Eneco oraz inżynierowie z laboratoriów MIT (Massachusets Institute of Technology) opracowali element elektroniczny, który jest w stanie zamienić energię cieplną w elektryczną. Proces ten może się odbywać jedynie powyżej określonej temperatury (obecnie sto stopni Celsjusza). Wynalazek ten może stać się małą rewolucją, gdyż w niejednym komputerze znajdują się elementy, które wydzielają masę ciepła - teraz prawdopodobnie zostanie ono wykorzystane, by zmniejszyć pobór energii z sieci. Obecnie sprawność tego typu elementów wynosi niespełna siedemnaście procent, lecz już niedługo zostaną one ulepszone.

www.eneco-usa.com



Czego to ludzie nie wymyślą.

## Nowości Sprzętowe

**Sprostowanie!**

W numerze 03/2002 w artykule opisującym modem Zoltrix Sagitta, przez pomyłkę nie umieszczono informacji o tym, że do zestawu dołączono słuchawki, dzięki którym możliwe jest korzystanie z funkcji głosowych. Przepraszamy czytelników i dystrybutora.

### Zewnętrzna... karta dźwiękowa



Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu urządzenia Sound Blaster Extigy, pierwszej zewnętrznej karty dźwiękowej Sound Blaster w historii firmy. Zaprojektowany dla użytkowników notebooków i komputerów stacjonarnych, którzy nie mogą lub nie chcą otwierać komputerów, Sound Blaster Extigy jest szybki i prosty w instalacji - przez interfejs USB. Wykorzystując wysokiej jakości 24-bitowe przetworniki cyfrowo-analogowe i możliwości łączenia z urządzeniami 24 bit/96 KHz, zapewnia on imponującą jakość wielokanałowego dźwięku i najwyższy w klasie stosunek sygnału do szumu 100 dB, oznaczający wyjątkową jakość dźwięku w szerokim zakresie zastosowań. Te obejmują słuchanie muzyki, oglądanie filmów na DVD oraz gry. Podłączenie do komputera stacjonarnego lub notebooka przez interfejs USB oraz dostarczany standardowo pilot zdalnego sterowania sprawiają, że Sound Blaster Extigy jest prosty w użyciu, wyposażony w bogaty pakiet elastycznego i mocnego oprogramowania oraz sterowników. Kolejnymi elementami, zwiększającymi zgodność ze standardami, są złącza: współosiowe wejście/wyjście S/PDIF, optyczne wejście/wyjście S/PDIF, wejście liniowe/mikrofonowe, gniazdo słuchawkowe, złącza MIDI i wsparcie dla cyfrowych lub analogowych głośników 5.1 surround. Oprócz zwiększenia możliwości audio komputerów stacjonarnych i notebooków, Sound Blaster Extigy może funkcjonować jako samodzielne urządzenie. W tym trybie może być używane jako dekoder Dolby Digital dla domowego odtwarzacza DVD, dekodując dźwięk otaczający 5.1 dla konsoli gier, takiej jak Xbox lub PlayStation 2, albo pełniąc funkcję wygodnego urządzenia do podłączenia CD, minidisku lub cyfrowych odtwarzaczy audio. Poprawia on również jakość dźwięku i udostępnia mechanizm CMSS (Creative Multi Speaker Surround), który za-




*Przewody w komputerze ACT nie są poprowadzone zbyt optymalnie.*

**Dane techniczne:**

**Procesor:** Intel Pentium 4 2,2 GHz (Northwood) ■ **Płyta główna:** Abit TH7 i850 RAID ■ **Pamięć RAM:** 1*512 MB RIMM ■ **Dysk twardy:** 2*IBM 41 GB 7200 obrotów/s ■ **Karta grafiki:** Prolink GeForce3 Ti/500 ■ **Karta muzyczna:** SoundBlaster Audigy Platinum EX ■ **Klawiatura i mysz:** Logitech Cordless Desktop ■ **Modem:** Pentagram Fanatic 56i ■ **Obudowa:** Mode Com Mirror Black ■ **Napęd CD/DVD:** LG CDRW+DVD 12/8/32 ■ **Monitor:** CTX PV-520 LCD 15" ■ **System operacyjny:** Microsoft Windows XP

***Drogi... ale byk***

# ACT Extreme 2200

■ **techNICK**

***Kolejne komputery pojawiają się w naszym laboratorium, ale czy warto opisywać kompletne zestawy, gdy na rynku dominują "składaki" z każdą możliwą konfiguracją i za mniejsze pieniądze? Jasne, a to dlatego, że np. w razie jakiejkolwiek awarii nie musimy biegać do kilku osobnych dystrybutorów (u których nasz dobroczyńca-składacz zakupił części) i dowodzić, że to właśnie dany komponent zawiódł. Wszystko możemy załatwić konsultując się przez telefon, a czasem skorzystać z usługi domowej.***

ACT Extreme 2200 to maszyna o potężnych możliwościach, jak i wspaniale się prezentująca. Jako że jest to pierwsza konstrukcja w naszej redakcji, którą wyposażono w procesor Intel Pentium 4 2,2 GHz z 512 MB pamięci cache (rdzeń Northwood) - jest to jak na razie jeden z najszybszych procesorów dostępnych na rynku. W ładnej obudowie (rzecz gustu - Mike-L), która nie razi szarością, a błyszczy lustrzanymi powierzchniami oraz szaro-czarnymi elementami, umieszczono najważniejsze komponenty. Jako bazę przyjęto płytę główną Abit TH7 RAID, zbudowaną z wykorzystaniem chipsetu Intel i850, który obsługuje pamięci Rambus. Do niedawna były one niedoceniane i nawet Intel powoli wycofywał się z ich stosowania, lecz ostatnio, w

| Test | Jednostka | AMG Advanced | ACT Extreme 2200 |
|---|---|---|---|
| Quake 2 Software | 320x200 | 133.6 | 159 6 |
| | 800x600 | 43.5 | 51.5 |
| | 1024x768 | 29.5 | 35 3 |
| Quake 2 OpenGL 16bit | 800x600 | 289.3 | 420.4 |
| | 1280x1024 | 270.2 | 330.1 |
| Quake 2 OpenGL 32bit | 800x600 | 291.9 | 411.8 |
| | 1280x1024 | 259.8 | 312 |
| Quake 3 Arena | Fastest | 204.5 | 309.7 |
| | Normal | 186.2 | 279 8 |
| | HQ 800x600 | 183.3 | 262 2 |
| | HQ 1280x1024 | 144.7 | 155 4 |
| 3D Mark 2000 V1.1 | 16bit | 8370 | 12049 |
| | 32bit | 8027 | 11654 |
| 3D Mark 2001 SE | Standard | 7263 | 8380 |
| SpecViewPerfect 6.1.2 | AWadvs-04 | 94.15 | 102.5 |
| | DRV-07 | 18.93 | 33.97 |
| | DX-06 | 34.5 | 38.81 |
| | Light-04 | 9.452 | 10.22 |
| | MedMCAD-01 | 34.06 | 29.67 |
| | ProCDRS-03 | 18.39 | 20 58 |

**Zestaw testowy:** AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

dobie bardzo szybkich zegarów i możliwości opóźnienie się prezentacji pamięci DDR2, nawet AMD wyraziło zainteresowanie "staruszkami". Kolejne podzespoły to: kolorystycznie dobrany do zestawu ciekłokrystaliczny wyświetlacz CTX PV-520 oraz karta muzyczna SoundBlaster Audigy Platinum EX, którego moduł zewnętrzny również jest czarny. Oczywiście myszka i klawiatura są firmy Logitech Cordless Desktop (opisywane w numerze 11/2001 CDA), które jak ulał pasują do całości. Co ciekawe, nawet napęd LG, łączący zalety nagrywarki CD-RW oraz czytnika płyt DVD, ma czarny panel przedni i dodatkowo ukryto go za klapką. Nie jest to najszczęśliwsze rozwiązanie, gdyż przy zamykaniu zdarza się, że tacka zahacza o uchyloną klapkę i na chwilę zatrzymuje się, co nie jest zbyt "przyjazne" dla mechaniki napędu. Procesor chłodzony jest sporym radiatorem, którego ciepło rozprasza wydajny wentylator, a dodatkowy wiatraczek wyrzuca z wnętrza nadmiar ciepłego powietrza. Trzy wentylatory powinny - siłą rzeczy - powodować spory hałas; można się do niego przyzwyczaić w ciągu dnia, jednak nocą, gdy wokół panuje cisza, jak makiem zasiał, odgłosy dają się we znaki. Bardzo ciekawą rzeczą jest zastosowanie macierzy składającej się z dwóch dysków twardych, które połączono za pomocą systemu RAID w jedną całość, dzięki czemu nic nie stoi na przeszkodzie, by założyć niemal stugigabajtową partycję. Jest to ciekawe rozwiązania, lecz cokolwiek niebezpieczne - w przypadku uszkodzenia mechanicznego jednego z dysków, zawartość obydwu "ulatuje w kosmos".

Wydajnością zestaw przebija wszystko, z czym do tej pory miałem do czynienia. Sprawdziłem jego działanie na systemach MS Windows'98 SE i Windows XP - o dziwo wyniki uzyskiwane z aplikacjami testowymi były lepsze na starszym '98 SE. Różnica w wydajności była niewielka, lecz prezentowane wyniki (tabelka) uzyskano na Windows XP, gdyż z takim systemem docelowo sprzedawany jest zestaw ACT Extreme 2200.

ACT Extreme 2200 jest bardzo wydajnym stanowiskiem dla grafika lub tak zwanego gracza ekstremalnego. Przyznam, że zestaw robi nad wyraz pozytywne wrażenie tak wizualne, jak i pod względem wydajności.

### ACT Extreme 2200

Cena: 13 699 zł* ■ Dostarczył: **ACT - Advanced Computer Technologies Sp. j.** 93-176 Łódź, ul. Łomżyńska 11, tel. (0 42) 689 27 66, faks (0 42) 689 27 99

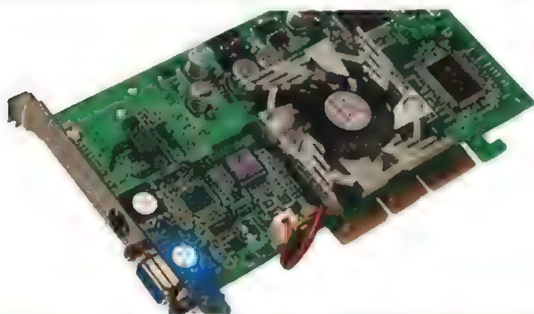
- wysoka wydajność ■ szybki system dysków (połączone w jedną macierz)
- za drogi dla szarego zjadacza chleba

Internet: **www.act.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

**Dane techniczne: Sparkle SP7100M4 GF4 MX 440**

**Procesor:** GeForce4 MX440 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjście wideo:** S-Video ■ **Wejścia:** brak ■ **Dodatkowe:** brak



**Dane techniczne: Leadtek Winfast A170V DDR TH**

**Procesor:** GeForce4 MX440 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjście TV:** S-Video, Composite ■ **Wejścia:** S-Video, Composite ■ **Dodatkowe:** brak



***Sparkle SP7100M4 GF4 MX 440 i Leadtek Winfast A170V DDR TH***

# Karty graficzne z GeForce 4 MX 440

***nVidia przyzwyczaiła nas do tego, że każdego roku pojawia się nowy układ graficzny zwany od pewnego czasu procesorem graficznym (GPU). Następnie pojawia się jego nieco okrojona wersja (MX), przeznaczona dla mniej zasobnych użytkowników i w pełni zastępująca poprzednią rodzinę.***

■ **Maciej Lewczuk**

Tym razem wiodąca na rynku układów graficznych firma nVidia zaprezentowała układy z serii MX, czyli nieco zubożone wersje "pełne". Kości te przeznaczone zostały na rynek komputerów popularnych, czyli dla większości odbiorców. Dwa wbudowane w procesor układy RAMDAC pozwalają na niezależną obsługę dwóch wyjść graficznych - Matron oferował to od wielu lat, a ATI prezentowało od kilkunastu miesięcy. Accuview Antialiasing umożliwia znacznie lepsze wygładzanie schodków na skośnych liniach niż dotychczas stosowane systemy i co ciekawe, troszkę mniej obciąża układ graficzny. Lightspeed Memory Architecture (LMA) II ma za zadanie zmniejszenie wpływu ograniczeń, jakie wywołuje niedostatecznie wydajny dostęp do pamięci oraz przesył danych pomiędzy układami karty graficznej. Dodatkowo zaimplementowano także najważniejsze algorytmy (obliczające sprzętowo) wspomagające odtwarzanie filmów zapisanych w formacie MPEG-2, czyli odwrotną kwantyzację (IQ), odwrotną dyskretną transformatę kosinusową (IDCT), kompensację ruchu oraz konwersję przestrzeni kolorów. Dzięki temu procesor komputera wykonuje o niemal pięćdziesiąt procent mniejszą pracę, niż miało to miejsce w przypadku poprzednich konstrukcji. Wyświetlanie animacji oraz innych efektów graficznych wspomagane jest poza tym przez system likwidacji przeplotu.

W niniejszym numerze prezentujemy konstrukcje firm Sparkle i Leadtek, wykorzystujące układy GeForce4 MX440. Pierwsza zawiera także dość charakterystyczny radiator z wentylatorem (chłodzenie GPU), choć i Leadtek jest całkiem ekstrawagancki w tej dziedzinie. Obie karty mają również wyjścia telewizyjne (S-Video), zaś Leadtek dodatkowo moduł VIVO, umożliwiający przechwytywania obrazów ze źródeł zewnętrznych (tunery, kamery, magnetowidy) i nagrywanie ich na twardym dysku w formatach MPEG-1 i MPEG-2 (DVD).

Podczas testów karta firmy Sparkle okazała się nieco szybsza, choć zastosowaliśmy tę samą wersję sterowników oraz identyczne ustawienia.

Jeśli zaś chodzi o możliwość podkręcania, ten producent również zapewnił możliwość nadtaktowania zegarów o 10 MHz więcej niż konkurencja (Leadtek).

Okazało się także, że karty te nie obsługują środowiskowego mapowania wybojów (EMBM) oraz nie wyposażono ich w moduły cieniowania punktów (Pixel Shader).

Przyznam, że byłem pod wrażeniem możliwości urządzeń - mimo pewnych ograniczeń, w grach niemal się tego nie odczuwa, a dodatkowe systemy poprawy jakości obrazu (pogoń za wydajnością stracila na rzecz szukania jak najlepszej jakości - nareszcie) sprawiają, że karty, za które trzeba wysupłać niespełna pięćset złotych, są doskonałymi urządzeniami i z czystym sumieniem mógłbym je polecić. 

| Jednostka | | | Leadtek Winfast A170V DDR TH 64 MB DDR | Sparkle SP7100M4 GF4 MX 440 64 MB DDR | Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS 64 MB DDR | Procomp ATI Radeon 8500 64 MB DDR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Quake II | 800x600 16bit | fps | 221,1 | 224 6 | 238,3 | 188 6 |
| | 1600X1200 16bit | fps | 147 | 149,3 | 160,1 | 166 7 |
| Quake II | 800x600 32bit | fps | 225 | 228,3 | 240,2 | 192 2 |
| | 1600X1200 32bit | fps | 129,8 | 131 2 | 152,7 | 147 5 |
| Quake III | Fastest | fps | 134,7 | 135,6 | 133,6 | 163 2 |
| | HQ 1024X768 | fps | 117,9 | 116 | 120,7 | 141 4 |
| | HQ 1600X1200 | fps | 79,1 | 80 9 | 90,9 | 92,8 |
| 3D Mark | Default Benchmark | | | | | |
| 2000 | 16bit | 3DMarks | 7253 | 7280 | 9012 | 8297 |
| 2000 | 32bit | 3DMarks | 6781 | 6790 | 8922 | 7819 |
| 2001 | SE | 3DMarks | 4253 | 4270 | 6047 | x |

Komputer testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows XP
x - testy wykonano przed pojawieniem się aplikacji.

### ⓘ Sparkle SP7100M4 GF4 MX 440

Cena: **469 zł*** ■ Dostarczył: **Pronox SA**, 40-282 KATOWICE, ul. Paderewskiego 32c, tel. (0 32) 207 56 00, faks (0 32) 207 56 03

👍 wysoka wydajność ■ świetna jakość obrazu

👎 brak kilku elementów obecnych w znacznie droższych GeForce3

Internet: **www.pronox.com.pl**, **www.sparkle.com.tw**

### ⓘ Leadtek Winfast A170V DDR TH

Cena: **499 zł*** ■ Dostarczył: **Pronox SA**, 40-282 KATOWICE, ul. Paderewskiego 32c, tel. (0 32) 207 56 00 faks (0 32) 207 56 03

👍 niezła wydajność ■ moduł VIVO

👎 mniejsze możliwości podkręcania (w porównaniu do konkurencji)

Internet **www.pronox.com.pl**, **www.leadtek.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

## Nowości Sprzętowe

pewnia użytkownikom mieszanie dźwięku stereo, by uzyskać przestrzenne brzmienie 5.1. Sound Blaster Extigy oferuje również technologię EAX ADVANCED HD podczas odtwarzania muzyki. Dostarcza ona mechanizmy doskonalenia brzmienia dźwięku, takie jak Audio Clean-Up (oczyszczanie dźwięku) - usuwa trzaski, stuki i syki podczas nagrywania z taśm i płyt winylowych; Time Scaling (skalowanie czasowe) - umożliwia użytkownikowi przyspieszenie lub spowolnienie dźwięku lub mowy przy zachowaniu wysokości dźwięku (funkcja doskonała dla muzyków, studentów i szefów); DREAM (Dynamic Repositioning of Enhanced Audio and Music) umożliwia interaktywne repozycjonowanie dźwięku stereo w środowisku dźwięku 5.1 poprzez przekierowanie ścieżki określonego zakresu częstotliwości; a także inne efekty dźwiękowe umożliwiające użytkownikowi dostosowanie środowiska odsłuchowego, odtwarzającego specyficzne środowisko akustyczne. Również zapaleni gracze ucieszą się z wielokanałowego, pozycjonowanego dźwięku 5.1 w połączeniu z technologiami EAX 1.0 i 2.0 - powszechnie uważanymi za standard w grach oraz wykorzystywanymi w większości współczesnych gier. W komplecie dostarczanych jest również wiele aplikacji takich jak Creative PlayCenter 3, centrum cyfrowej muzyki - umożliwiające użytkownikom tworzenie i porządkowanie cyfrowych kolekcji muzycznych, odtwarzanie plików Dolby Digital i nagrywanie płyt CD. Sound Blaster Extigy powinien już być dostępny w cenie 149 dolarów.

www.creative.pl

### 40tka Plextora



Alstor rozpoczyna sprzedaż najszybszej dostępnej nagrywarki Plekstora, a mianowicie PX-W4012TA. Nowy napęd charakteryzuje się parametrami: nagrywa płyty CD-R z maksymalną prędkością 40x, dzięki czemu czas zapisu nośnika 650 MB skrócono do ok. 3 minut. Przyspieszono także nagrywanie płyt CD-RW: teraz maksymalna prędkość ponownego zapisu wynosi 12x. Odczyt płyt CD odbywa się z maksymalną prędkością 40x.

W napędzie PX-W4012TA debiutuje technologia VariRec z możliwością regulowania mocy lasera podczas nagrywania mu

## Nowości Sprzętowe

zyki w formacie CD-Audio. Wynikiem odpowiedniej regulacji mocy lasera jest znaczna redukcja współczynnika zniekształceń "jitter" podczas odtwarzania, co z kolei przekłada się na wyjątkowo czysty dźwięk, porównywalny do brzmienia oryginalnej płyty tłoczonej. Nagrywarkę wyposażono również w znaną technologię PoweRec II, dobierającą optymalne warunki zapisu w zależności od jakości nośnika oraz tradycyjnie Burn Proof - system ochrony przed błędami podczas zapisu. W zestawie Retail Kit, oprócz napędu Plextor PlexWriter 24/12/40, znajduje się m.in. popularne oprogramowanie Nero 5.5 oraz aż 5 płyt CD-R. Cena detaliczna nagrywarki PX-W4010TA wynosi ok. 1100 złotych.

www.alstor.com.pl

### Serwis

Autoryzowany serwis monitorów CTX i Hivision poszerzają ofertę usług o naprawy pogwarancyjne monitorów także innych popularnych na rynku marek. Ze względu na wysoką skuteczność napraw gwarancyjnych - dział serwisu AB postanowił jeszcze lepiej wykorzystać fachowość oraz długoletnie doświadczenie specjalistów w zakresie naprawy monitorów: Likom, LiteOn, Hyunda , Daewoo oraz oczywiście CTX i Hivision. Odpowiednie przygotowanie techniczne, dostęp do części zamiennych i innych niezbędnych zasobów pozwala zagwarantować wysoką jakość świadczonych usług. Wszystkim, którzy oddadzą monitor w ich ręce, obiecują krótki, maksymalnie 7-dniowy termin realizacji naprawy.

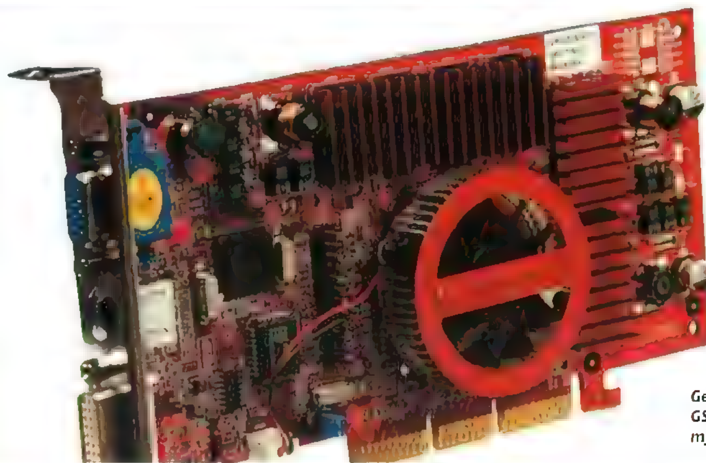
Co więcej, każdy, kto zdecyduje się na wysłanie monitora do naprawy w serwisie AB, może liczyć na znaczną obniżkę kosztów wysyłki, jeżeli skorzysta z usług spedycyjnych partnerów AB. Szczegółowe informacje pod wrocławskim numerem telefonu 324 05 24.

www.ab.pl

### Cyfrowa jakość firmy Trust



Nowy aparat cyfrowy FamilyC@m 500 Flash o rozdzielczości 3,3 Mpikseli to najnowszy produkt gamy Trust FamilyC@m. Ten półprofesjonalny aparat z wyświetlaczem LCD umożliwia zrobienie 180 wysokiej jakości zdjęć, które mogą być zapisane w pamięci o pojemności 128



GeForce3 Power Pack Golden Sample Ti/550 XP VIVO GS jest jedną z najmocniejszych pozycji w ofercie firmy Gainward.

**Dane techniczne:**

**Procesor:** nVidia GeForce3 Titanium 500 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjścia TV:** S-Video, Composite ■ **Wejścia:** S-Video Composite ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI (LCD)

**Odtwarza, wspomaga, nagrywa... Czego więcej trzeba?**

# Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS

■ **techNICK**

***Jeszcze trochę wody upłynie w Odrze i ani chybi stanie się faktem to, że firma Gainward będzie oferowała więcej odmian kart graficznych, wykorzystujących tę samą kość graficzną, niż większość producentów będzie w stanie zaoferować akceleratorów. Nie odbierzcie tego jak naganę, świadczy to raczej o dbałości firmy o klienta oraz jego zapotrzebowanie na poszczególne konfiguracje sprzętu.***

Gainward GeForce3 Power Pack Golden Sample Ti/550 XP VIVO GS (nie można już chyba wymyślić dłuższej nazwy) jest kartą wykorzystującą najmocniejszy układ w rodzinie GeForce3, mianowicie GPU Titanium 500. Zastosowane w tym modelu pamięci to układy o czasie dostępu równym 3,8 nanosekundy, co pozwoliło na znaczne przyspieszenie, i tak już szybkich, układów. Standardowe taktowanie procesora i pamięci to - odpowiednio: 240 MHz i 500 MHz, lecz jak zwykle karty Gainwarda są wyposażone w oprogramowanie zajmujące się między innymi włączaniem akceleratorów w tryb Enchanced, który jest firmowo opracowanym systemem podkręcania tychże parametrów do wartość 250 MHz i 550 MHz (CPU/RAM). Jest to wartość jak najbardziej bezpieczna w końcu udostępnia ją producent i raczej nie ma powodów, by mu nie wierzyć. Na procesorze umieszczono radiator składający się z grubej podstawy i całej masy przymocowanych do niej blaszek, całości dopełnia wentylatorek skutecznie rozpraszający gromadzące się na metalowych żebrach ciepło. Pamięci również chłodzone są radiatorami - co ciekawe, podzielono je na cztery pary, dzięki czemu odprowadzanie energii cieplnej jest skuteczniejsze bowiem mocniej nagrzewające się układy nie wpływają na te obciążone mniej. Ma to niebagatelny wpływ na niezawodność, jak również na żywotność układów.

Dodatkowe wyjście DVI pozwoli użytkownikom co lepszych paneli LCD na uzyskanie wyższej jakości obrazu na ekranie, gdyż przy przesyłaniu sygnałów z karty do wyświetlacza pomijane są etapy konwersji sygnału cyfrowego na analogowy i odwrotnie. Oczywiście jak na kartę z modułem VIVO (produkcji Philipsa) przystało, istnieje możliwość wyprowadzenia obrazu na wyjście S-Video oraz Composite (koncentryczne), a także na wprowadzanie sygnałów wideo do pamięci komputera poprzez kartę - i po odpowiedniej obróbce za pomocą dołączonych aplikacji, zapisanie filmów czy sekwencji animowanych na dysku twardym. Do tego celu służą dołączone przez producenta programy WinProducer oraz WinCoder, rozprowadzane przez firmę InterVideo. Dzięki nim nagramy na dysku filmy, podzielimy je na sceny, zmontujemy materiał - by w końcu skompresować je do MPEG-1 lub MPEG-2 (DVD). Aplikacja WinDVD tego samego producenta umożliwi oglądanie na ekranie monitora lub podłączonego do karty telewizora filmów zapisanych na krążkach DVD (zgrywanie na magnetowid również jest wykonywane). Dodatkowy krążek zawiera także, ograniczone czasowo (demonstracyjne), programy firmy CyberLink, a są to Medi@Show, PowerVCR oraz VideoLive Mail. Wspomniana wcześniej aplikacja obsługi (włącza tryb Enchanced) umożliwia kontrolowanie wszelkich innych parametrów związanych z pulpitem Windows, jak też z ustawieniami zaawansowanych opcji, czyli rozdzielczością, częstotliwością odświeżania, głębią kolorów, dopasowywaniem temperatury barw i korekcji gamma oraz innych.

Gainward GeForce3 Power Pack Golden Sample Ti/550 XP VIVO GS jest dobrą propozycją dla wszystkich tych, którzy - oprócz grania na najwyższym poziomie jakości - chcą także edytować filmy za pomocą dostępnego oprogramowania (zabawa w filmowca), oglądać filmy na ekranie monitora lub telewizora czy wykorzystać kartę w inny sposób.



| Jednostka | | | Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS 64 MB DDR | Creative GeForce2 Titanium 500 64 MB DDR | Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR | Procomp ATI Radeon 8500 64 MB DDR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Quake II | 800x600 16bit | fps | 238,3 | 246,8 | 267,6 | 188,6 |
| | 1600X1200 16bit | fps | 160,1 | 169,2 | 149,6 | 166,7 |
| Quake II | 800x600 32bit | fps | 240,2 | 263,8 | 264 | 192 2 |
| | 1600X1200 32bit | fps | 152,7 | 155,6 | 94 | 147 5 |
| Quake III | Fastest | fps | 133,6 | 163,9 | 160,1 | 163 2 |
| | HQ 1024X768 | fps | 120,7 | 143,9 | 117,9 | 141,4 |
| | HQ 1600X1200 | fps | 90,9 | 99,3 | 56 6 | 92 8 |
| 3D Mark | Default Benchmark | | | | | |
| 2000 | 16bit | 3DMarks | 9012 | 8336 | 7900 | 8297 |
| 2000 | 32bit | 3DMarks | 8922 | 8190 | 6551 | 7819 |
| 2001 | | 3DMarks | 6035 | 6010 | 3762 | 6219 |
| 2001 SE | | 3DMarks | 6047 | x | x | x |

x - testy wykonano przed pojawieniem się aplikacji
Komputer testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

### ⓘ Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS

Cena: **1799 zł*** ■ Dostarczył: **Multimedia Vision**, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

👍 niezła wydajność ■ sporo dodatkowych funkcji

👎 droga

Internet: **www.mmv.com.pl, www.gainward.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



**Szybka, funkcjonalna i... droga!**

## Nowości Sprzętowe

MB. Jako wysokiej rozdzielczości cyfrowa kamera wideo pozwala na zrobienie 10-minutowego nagrania, a po podłączeniu statywu można używać jej jako kamery internetowej. Ten nowy produkt ma 5-minutową rezerwę energii, zapobiegającą utracie danych z pamięci w razie wymiany baterii, oraz samowyzwalacz z 10-sekundowym opóźnieniem oraz sygnałem dźwiękowym. Dane techniczne kamery Trust FamilyC@m 500 Flash.

- cyfrowy aparat fotograficzny, pozwalający na zrobienie maksymalnie 180 zdjęć
- wbudowana lampa błyskowa z funkcją włączona/wyłączona/automatycznie i stałym ładowaniem
- rozdzielczość (związana z oprogramowaniem) 3,3 Mpix, 128 Mbit pamięci roboczej
- funkcja Webc@m, maksymalnie 25 klatek na sekundę
- funkcja wideo, maksymalnie 120 sekund w trybie 8 klatek na sekundę (format AVI)
- złącze USB umożliwiające łatwą instalację
- dołączone oprogramowanie: Video Studio, Cool 360, Video Live Mail, Photo explorer, Photo express
- wyświetlacz LCD z informacją o stanie, samowyzwalacz z 10-sekundowym opóźnieniem z sygnałem dźwiękowym
- sensor CMOS 2/3" (min. 50 luks), stała ogniskowa
- funkcja automatycznego wyłączania przedłużająca żywotność baterii, kompresja pamięci JPEG
- rozdzielczość sprzętowa 1280 x 960, wymiary produktu (WxSzxD w mm) 65 x 100 x 30, ciężar: 0,3 kg

Sugerowana cena detaliczna to 779 złotych.

www.trust.com/12640

### SHARPnij się



SHARP Polska wprowadził do sprzedaży nowy projektor multimedialny XG-C40XE. Dzięki niewielkim gabarytom oraz doskonałym parametrom pracy urządzenie to jest ciekawą propozycją dla wszystkich osób, które cenią sobie mobilność, a jednocześnie prowadzą prezentacje w warunkach dużego naświetlenia sal. Rozdzielczość podstawowa projektora SHARP XG-C40XE wynosi 1024 x 768. Wysoka siła światła (2000 ANSI lumenów) oraz kontrast 250:1 zapewniają jasny i bardzo wyraźny obraz z komputera oraz źródeł wideo. Projektor pozwala na uzyskanie obrazu o przekątnej od 1 m do



Yamaha CRW-70 jest zewnętrzną nagrywarką CD-RW, współpracującą z komputerami wyposażonymi w port USB 1.1 lub 2.0.

**Dane techniczne:**
**Interfejs:** USB 1.1/2.0 ■ **Bufor:** 8 MB ■ **Zapis CD-R/RW (USB 1.1):** 4x/4x ■ **Zapis CD-R/RW (USB 2.0):** 12x/8x ■ **Odczyt CD (USB 1.1):** 12x ■ **Odczyt CD (USB 2.0):** 6x ■ **Overburning:** tak ■ **Buffer-Underrun:** SafeBurn ■ **Oprogramowanie:** Nero InCD, Nero Burning Rom 5.5.4.9

*Ta Yamaha da płytkom popalić*

# Yamaha CRW-70

■ **Maciej Lewczuk**

***Wypalanie danych na krążkach stało się tak popularne jak niegdyś magazynowanie informacji na dyskietkach. Pojemność krążków CD-R wynosi obecnie nawet osiemset megabajtów, co przy cenie jednostkowej poniżej dwóch złotych daje niesamowicie niski przelicznik ceny za jeden megabajt danych. Oczywiście wszystko to pięknie, lecz co zrobić, gdy ktoś musi korzystać z nagrywarek w kilku miejscach, a nie stać go na wyposażenie każdego stanowiska w tego typu urządzenie?***

W takich przypadkach doskonałym rozwiązaniem jest urządzenie zewnętrzne podłączane poprzez interfejsy USB 1.1, USB 2.0 oraz FireWire (IEEE 1394). Co prawda, napędy te są niejednokrotnie dwa lub trzy razy droższe od odpowiedników montowanych w obudowach komputerów, lecz ich zalety rekompensują potencjalnym nabywcom sumy, jakie muszą wydać, aby stać się posiadaczem tego typu konstrukcji. Jeśli trzeba dane przenosić i synchronizować na więcej niż trzech stanowiskach, wydatek rzędu tysiąca pięciuset złotych na pojedyncze, mobilne i dość uniwersalne urządzenie jest jak najbardziej właściwym posunięciem.

CRW-70 jest najnowszą propozycją firmy Yamaha, jeśli chodzi o omawiane wcześniej konstrukcje. W tym przypadku dane z komputerem wymieniane są poprzez złącze USB. Nagrywarka najlepiej współpracuje z interfejsem USB 2.0, dzięki czemu uzyskuje prędkość zapisu danych na krążkach CD-R, wynoszącą 12x, CD-RW - 8x, a odczytuje płytki z szybkością 24x. Oczywiście możliwe jest korzystanie z urządzenia podłączonego do portu działającego w standardzie USB 1.1, z tą małą różnicą, że parametry pracy będą odpowiednio słabsze. Przy wypalaniu szybkość spada do 4x dla CD-R oraz CD-RW, a odczyt do wartości 6x.

Napęd nie ma własnej baterii, jak i nie jest w stanie pracować z podłączeniem jedynie do portu USB, gdyż mechanizm napędowy i sam laser pobierają więcej energii, niż są w stanie dostarczyć inne źródła zasilania od zewnętrznego modułu podłączanego do sieci. Szkoda, ponieważ można by użytkować nagrywarkę jako przenośny odtwarzacz płyt audio.

Po podłączeniu nagrywarki jest ona automatycznie wykrywana w systemach Windows '98 lub nowszych. Po instalacji dołączonego programu Nero Burning Rom 5.5.4.9 oraz InCD można przystąpić do użytkowania sprzętu.

Podczas odczytu, jak i nagrywania z obudowy Yamahy CRW-70 wydobywa się ledwie słyszalny szum, dzięki czemu mogą ją użytkować osoby szczególnie wrażliwe na hałas podczas pracy komputera. Wygodny panel sterujący - oprócz klawisza otwierającego pokrywę napędu (Eject) - zawiera także wyświetlacz pokazujący stan urządzenia, czyli to, czy włożono płytkę do nagrania zawierającą krążek z muzyką lub plikami MP3 (Yamaha odczytuje również i te). Dodatkowo widać poziom wzmocnienia głosu oraz to, czy pliki lub ścieżki z dźwiękiem mają być powtarzane czy odtwarzane w sposób losowy.

Zapis danych jest wspomagany przez technologię bezpiecznego nagrywania Safe Burn (eliminuje błąd Buffer Underrun), Pure Phase Laser System (kalibracja mocy lasera w zależności od zastosowanego nośnika oraz warunków pracy). Dodatkowy ośmiomegabajtowy bufor danych pozwala na bezstresowe wypalanie nawet z najwyższą dostępną prędkością. Urządzenie obsługuje większość dostępnych trybów zapisu danych (różnego typu), w tym CD-Text oraz nadpisywanie (overburning).

Yamaha CRW-70 jest świetnym urządzeniem, za które musimy uiścić słoną opłatę. W pewnych sytuacjach doskonale sprawdzi się jako mobilne urządzenie magazynujące dane i koszt zakupu zwróci się dość szybko. Jeśli jednak miałaby ona służyć do zastosowań domowych, w takim przypadku radziłbym kupić nagrywarkę wewnętrzną.

**Yamaha CRW-70**

Cena: **1575 zł*** ■ Dostarczy: **ALSTOR**, ul. Jagiellońska 74, 03-310 Warszawa, tel. (0 22) 675 45 10, faks (0 22) 675 43 10

doskonałe parametry ■ mobilność

cena

Internet: **www.alstor.com.pl**, **www.yamaha.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



*Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x to nagrywarka łącząca dużą szybkość wypalania danych na krążkach z bezpieczeństwem oraz funkcjonalnością.*

**Dane techniczne:**

**Interfejs:** ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Zapis CD-R/RW:** 32x/12x ■ **Odczyt CD:** 40x ■ **Overburning:** tak ■ **Buffer Underrun:** Smart Burn ■ **Oprogramowanie:** Nero InCD, Nero Burning Rom 5.5.4.9

**Razy trzydzieści dwa**

# Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x

■ techNICK

***Hm... Chwila zadumy i wniosek, który się sam nasuwa - niedawno zachwycaliśmy się, gdy dane na krążki CD-R można było przenosić z dwunasto-, a potem dwudziestokrotną szybkością. Teraz nadszedł czas na nagrywarki pracujące z prędkością 32x, a przecież lada dzień powinny pojawić się "czterdziestki".***

Jedną z pierwszych konstrukcji wykorzystujących nowe układy, które pozwalałaby na zapis danych z 32-krotną szybkością na krążkach CD-R oraz 12-krotną na CD-RW, a odczyt informacji z prędkością dochodzącą do czterdziestu razy (40*150 KB), jest napęd Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x. Takie prędkości magazynowania plików na płytkach wymagają użycia nowoczesnych technologii, a takimi na pewno dysponuje opisywane urządzenie. Dwumegabajtowy bufor danych to byłoby zbyt mało, gdyby nie technologia Smart Burn, zapobiegająca powstawaniu błędów zapisu podczas opróżnienia bufora w trakcie zapisu informacji na nośniku, co mogłoby spowodować uszkodzenie krążka.

Dołączone w pudełku oprogramowanie Nero Burning ROM w wersji 5.5.5.6 pozwala w pełni wykorzystać możliwości nagrywarki.

Podczas testów udało się nagrać dołączony w zestawie nośnik z pełną prędkością (32x), a także kilka płytek innych firm, oznaczonych jako kompatybilne z 24-krotną szybkością zapisu. Kolejnym testem, który nagrywarka przeszła bez problemów, było skasowanie danych na krążku CD-RW (bardzo porysowany) i ponowny jego zapis danymi. Co ciekawe - informacje odczytywane były ze średnią prędkością wynoszącą 28x.

Przyznam, że nagrywarka Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x dość pozytywnie mnie zaskoczyła, ponieważ mniej znana na polskim rynku firma stworzyła bardzo dobre urządzenie, niemal pozbawione wad. Niemal, gdyż zdarzało się, że podczas odczytywania niektórych płytek dało się słyszeć głośne dźwięki wirowania krążków.

**Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x**

Cena: **579 zł*** ■ Dostarczył: **Komputronik W.K.E. Buczkowscy**, ul. Reglowa 9 61-113 Poznań, tel. (0 61) 832 62 57, faks (0 61) 832 63 05

duża szybkość wypalania płytek ■ dobra współpraca z oprogramowaniem

? no właśnie... jakie to może mieć minusy?

Internet: **www.liteonit.com, www.komputronik.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

**To nam się podoba.**

## Nowości Sprzętowe

7.6 m. Odległość od ekranu może wynieść od 1 m do 14 m, co gwarantuje dużą swobodę przy instalacji sprzętu. Oprócz doskonałych parametrów, nowy projektor SHARP ma także wiele dodatków, ułatwiających prowadzenie prezentacji. Należą do nich m.in. funkcja bezprzewodowej obsługi myszy komputerowej, korekcja efektu trapezowego, "elektroniczna lupa" i wskaźnik laserowy. W projektorze zastosowano również system automatycznego dostrajania do sygnału, dzięki któremu urządzenie samoczynnie podejmuje pracę z podłączonymi urządzeniami źródłowymi. Z tego powodu użytkownik może poświęcić się wyłącznie prezentacji, nie rozpraszając się na korekty w ustawieniach sprzętu. Na uwagę zasługuje też zintegrowany z projektorem wzmacniacz oraz głośnik, który eliminuje konieczność szukania dodatkowych wzmacniaczy dźwięku. SHARP XG-C40XE cechuje się także niskim poziomem hałasu - nie przekracza on 39 dB. Gniazda RGB (komputerowe) oraz wideo i S-video, w które wyposażono SHARP XG-C40XE, pozwalają na podłączenie wszystkich popularnych urządzeń wizyjnych. Wymiary projektora SHARP XG-C40XE to 229 x 121 x 310 mm, waga 4.8 kg. Sugerowana cena detaliczna urządzenia wynosi 25 990 zł.

www.sharp.pl

### EIZO



EIZO L465 to nowa generacja modelu L461 - pierwszego na świecie monitora LCD o przekątnej 16". L465 jest monitorem wyjątkowym: stanowi on połączenie niezwykle atrakcyjnej i funkcjonalnej formy oraz wyjątkowych parametrów w nowej klasie 16 cali. Dotyczy to także zastosowanych technologii. Plamka 0.248 x 0.248 mm oraz rozdzielczość 1280 x 1024 przy częstotliwości odświeżania do 75 Hz to parametry lepsze od tych, jakie oferuje wiele monitorów LCD o przekątnej 18". Wejście cyfrowe (DVI-D) pozwala na osiągnięcie cyfrowej doskonałości obrazu, zaś wejście analogowe (D-Sub) gwarantuje kompatybilność z kartami analogowymi. Przełączanie sygnału wejściowego odbywa się za pomocą przycisku umieszczonego dogodnie na płycie czołowej. Głośniki stereo, wbudowane w prawie niewidoczny sposób w obudowę, zapewniają reprodukcję dźwięku, zaś wyjątkowo wysoka



AX3817UT to 15-calowy panel LCD produkowany przez firmę Iiyama.

**Dane techniczne:**

**Przekątna:** 15 cali ■ **Rozdzielczość nominalna:** 1024 na 768 punktów ■ **Czas reakcji:** 50 ms ■ **Pobór mocy:** do 25 W ■ **Dodatkowe:** brak

***Mały, biały...***

# Iiyama AX3817UT

■ Mike-L

***Biały to może nie jest, lecz kremowy na pewno. Do tego niezwykle płaski i lekki. A o czym mowa? Monitor ciekłokrystaliczny o matrycy charakteryzującej się przekątną piętnastu cali. Producentem jest firma Iiyama, która od dłuższego czasu prezentuje wysokiej klasy monitory oraz wyświetlacze.***

Iiyama AX3817UT już na pierwszy rzut oka wydaje się ciekawą konstrukcją. Aby to potwierdzić, trzeba jednak najpierw podłączyć panel do karty graficznej w komputerze. Oczywiście wskazane jest, by odświeżanie było ustalone na maksymalnym poziomie - siedemdziesięciu pięciu herców, gdyż powyżej tej wartości ujrzymy komunikat informujący o nieobsługiwaniu tego trybu. Ciekawą funkcją jest możliwość uruchomienia autotestu monitora poprzez odłączenie zasilania i przewodu sygnałowego od karty graficznej. Gdy włączymy końcówkę zasilania i wciśniemy przycisk włącznika, na ekranie zostaną wyświetlone obrazy gradientowe barw oraz siatka pozwalająca na sprawdzenie geometrii. Czy funkcja ta będzie przydatna? To już możecie ocenić samodzielnie. Czas reakcji pojedynczej komórki to 50 milisekund, co sprawia, że przy szybko zmieniających się obrazach, kontrast i jasność mogą nie zostać dobrane w sposób optymalny, co wpłynie na pogorszenie wyświetlanego obrazu. Przy "normalnej" pracy nie występują żadne problemy z monitorem. Automatyczne dopasowywanie jakości obrazu nie wymaga korekt, chyba że użytkownik lubi wszystko ustawić ręcznie, a możliwość tę udostępnia ekranowe menu (OSD).

Iiyama AX3817UT jest urządzeniem, które raczej nie ma wad, no chyba że można by za taką uznać cenę. Mankamentem, który najbardziej dał mi się we znaki, okazał się materiał, z jakiego wykonano obudowę. Jest on bardzo estetyczny, lecz gdy zasmarujecie obudowę jakimś paskudztwem (w moim przypadku tusz z długopisu), trudno ją doczyścić, nawet za pomocą specjalnej pianki.

### ⓘ Iiyama AX3817UT

Cena: 2220 zł* ■ Dostarczył: **Iiyama Polska**, ul. Czeremchowa 35, 53-009 Wrocław, tel. (0 71) 33 99 781, faks (0 71) 33 99 780

+ niski pobór mocy ■ świetna jakość obrazu
- obudowa zbyt szybko się brudzi

Internet: **www.iiyama.pl**



Relisys TE988 to monitor z wypukłym (sferycznym), 19-calowym kineskopem.

**Dane techniczne:**

Kineskop: **19"** ■ Obszar roboczy: **350 na 262 mm** ■ Plamka: **0,26 mm** ■ Odchylanie pionowe: **50-150 Hz** ■ Odchylanie poziome: **30-95 KHz** ■ Maksymalny pobór mocy: **120 W** ■ Wymiary (szer./wys./g.): **470/470/463 mm** ■ Waga: **19 9 kg**

***Niepłaska dziewiętnastka***

# Relisys TE988

■ Mike-L

***Coraz częściej wybierane są przez nabywców monitory dziewiętnastocalowe (chodzi oczywiście o przekątną kineskopu), co przywodzi na myśl sytuację sprzed półtora roku, gdy "siedemnastki" zaczęły wypierać piętnastocalowe konstrukcje.***

Marka Relisys zazwyczaj kojarzy się z monitorami średniej klasy, charakteryzującymi się dobrymi parametrami, dobrą jakością obrazu oraz bardzo rozsądną - wyważoną do możliwości, ceną. Model TE988 zawiera kineskop o przekątnej dziewiętnastu cali. Obszar roboczy to osiemnaście cali zatem całkiem sporo. Niestety nie jest to konstrukcja "płaska", tylko lekko wypukła, mimo to dzięki temu udało się znacznie obniżyć koszty produkcji, jakie przy zakupie musi ponieść potencjalny nabywca.

Testy wykazały zgodność parametrów podanych w instrukcji z tym co urządzenie oferuje w rzeczywistości. Maksymalną rozdzielczość, jaką udało się uzyskać, to 1600 na 1200 punktów przy odświeżaniu ustalonym na poziomie siedemdziesięciu pięciu herców. Zalecana jest natomiast 1280 na 1024 tylko w takiej i niższych odświeżanie spełnia warunki przewidziane przez normę TCO'99.

W zalecanej rozdzielczości sprawdziliśmy geometrię oraz inne parametry i okazało się, że poza drobnymi niedokładnościami w proporcjach obrazu (wygięty lewy brzeg), które dało się skorygować za pomocą dostępnych w menu opcji, wyraźnymi błędami, których nijak nie udało się zlikwidować, były problemy z konwergencją, czyli zbieżnością barw składowych. Obraz był zaskakująco ostry na całej powierzchni, a zas także kineskopu okazało się nad wyraz dobre, gdyż przy szybkich zmianach jasności (czarne i białe obrazy wyświetlane naprzemiennie) obraz nie wykazywał tendencji do "pompowania".

Jeśli szukacie taniego monitora o dużym kineskopie i niezłym obrazie - Relisys TE988 powinien być odpowiednim modelem.

### ⓘ Relisys TE988

Cena: 1099 zł* ■ Dostarczył: **Komputronik W.K.E. Buczkowscy**, ul. Reglowa 9, 61-113 Poznań, tel. (0 61) 832 62 57, faks (0 61) 832 63 05

+ świetny stosunek ceny do jakości ■ duża powierzchnia robocza
- niewielkie błędy konwergencji

Internet: **www.komputronik.com.pl, www.teco.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

**Dane techniczne:**

**Procesor:** Conexant SmartHSF ■ **Podłączenie:** magistrala PCI ■ **Obsługa audio:** brak ■ **Protokoły:** V.90/K56Flex (możliwość rozbudowy do V.92) ■ **Dodatkowe:** płytki z programami firmowanymi przez Interia.pl

*Niezbyt jadowity, lecz wystarczająco szybki*

# Zoltrix Scorpius

■ Mike-L

*Firma Megabajt postarała się o dostarczenie do laboratorium CD-Action, w większości produkowanych przez Zoltrix, urządzeń. Przede wszystkim mieliśmy okazję sprawdzić modemy, które zbudowano przy użyciu różnych procesorów oraz z pełną gamą dodatkowych rozwiązań.*

Dla użytkowników, którzy stawiają na niskie koszty, a nie na maksymalną funkcjonalność, opracowano modem oznaczony nazwą Scorpius. Co ciekawe, nie odbiega on parametrami od "mocniejszych" konstrukcji. Urządzenie działa jedynie w systemach Microsoft Windows, dlatego też nie polecałbym go zagorzałym użytkownikom wszelkich dystrybucji Linuksa, którzy chcieliby łączyć się za jego pomocą z Internetem.

Mała drukowana płytka mieści procesor Conexant SmartHSF, głośniczek, dwa złącza RJ11 (wejście linii telefonicznej oraz wyprowadzenie na telefon zewnętrzny), a także kilka innych elementów elektronicznych.

Modem bez zbytnich problemów połączył się z numerem dostępowym (0 202122) i wynegocjował 48 000 bitów na sekundę. Niestety nie udało się uzyskać wyższej szybkości, choć i ta jest dość zadowalająca. Przesyłanie danych z serwera FTP oraz pobieranie wzorcowej strony WWW trwało niemal tyle samo czasu, co wykonanie podobnych operacji za pomocą innych modemów z rodziny Zoltrixa. Podawanie konkretnych wyników miałoby sens, gdyby pomiarów dokonywano w warunkach laboratoryjnych przy użyciu specjalistycznej aparatury. Potencjalnych nabywców powinna zainteresować natomiast informacja, że zerwanie połączenia zdarzyło się tylko raz i to tuż po negocjacji warunków transferu z serwerem. Późniejszą pracę należałoby podsumować jako bezproblemową.

Jeśli zainteresował cię powyższy opis i dysponujesz odpowiednią kwotą, możesz pomyśleć o zakupie modemu Zoltrix Scorpius.

## ⓘ Zoltrix Scorpius

Cena: **76 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

niska cena ■ bezproblemowa praca

nie udało się wynegocjować połączenia powyżej 48 000 bps

Internet: **www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

## Nowości Sprzętowe

wartość luminancji (250 cd/m2) i krótki czas odpowiedzi (czas narastania 10 milisekund) pozwalają na doskonałe wyświetlanie obrazu wideo. Precyzyjna regulacja kolorów i zmodyfikowany system ColorManagement umożliwiają pełną regulację za kresu, wzmocnienia, nasycenia temperatury kolorów, zaś obraz jest ostry, stabilny oraz wierny dzięki standardowi sRGB. FlexScan L465 wyposażono w panel o wyjątkowym kontraście 400:1 i szerokim kącie widzenia (160° w poziomie i 130° w pionie). Supercienka ramka obudowy pozwoliła na obniżenie całkowitej szerokości monitora do 370 mm - jest to wartość najniższa w tej klasie. Wbudowany zasilacz umożliwia - po odłączeniu podstawy - zamocowanie monitora do ramienia przegubowego lub ściany, co jest tym łatwiejsze, że całkowita głębokość panelu (z wewnętrznym zasilaczem i dołączonymi przewodami) nie przekracza 54 mm. Opcjonalny ekran zabezpieczający, mocowany w sposób prawie niewidoczny na panelu, zabezpiecza urządzenie przed zarysowaniem, uszkodzeniem oraz kurzem. FlexScan L465 spełnia oczywiście wymagania TCO'99, TUV/Ergonomics, MPR-III, TUV/GS, TUV/S, EPA ENERGY STAR Program, Energy 2000, CSA C22.2, FCC-B, VCCI-B oraz szereg innych.

Monitor jest dostępny w jasnoszarym lub czarnym kolorze obudowy. Urządzenie jest objęte pełną, 36 miesięczną gwarancją, obejmującą wszystkie elementy.
www.eizo.com.pl

### Sieci od LG

LG Networking Starter Kit to propozycja dla tych użytkowników, którzy potrzebują zbudować małą, ale wydajną sieć komputerową bez ponoszenia dużych nakładów finansowych. Dzięki zestawowi LG Networking Starter Kit budowa sieci komputerowej jest prosta i możliwa nawet dla użytkowników o małym doświadczeniu w tym zakresie.

W pudełku użytkownicy znajdą wszystkie elementy niezbędne do stworzenia małej sieci, dzięki czemu nie ma potrzeby dokupowania dodatkowych komponentów. W skład zestawu LG Networking Starter Kit wchodzą: przełącznik LS-3105P, 2 karty sieciowe LNIC-10/100A i 2 kable sieciowe UTP RJ-45 o długości ok. 4,5m (15 stóp) każdy. Przełącznik LS-3105P jest urządzeniem zamkniętym w bardzo małej kompaktowej obudowie, pozwalającym podłączyć do 5 urządzeń przez porty RJ 45. Dołączone urządzenia mogą pracować z prędkością 10 lub 100 Mbps (przełącznik wyposażony jest w funkcję Autonegocjacji prędkości



*Minolta Dimage S304 charakteryzuje się dobrymi parametrami oraz wysoką funkcjonalnością.*

**Dane techniczne:**

**Matryca:** 3,34 miliona punktów ■ **Czułość:** 100, 200, 400, 800, automat ■ **Rozdzielczość zdjęć:** do 2056 na 1544 punkty ■ **Powiększenie optyczne/cyfrowe:** 4x/2x ■ **Nośnik:** karty CompactFlash ■ **Podłączenie do komputera:** port USB ■ **Zasilanie:** 4 akumulatorki AA, zasilacz ■ **Dodatkowe:** ArcSoft PhotoImpression

***Lepszy niż "kompakt"***

# Minolta Dimage S304

■ **techNICK**

***Na stronach sprzętowych CD-Actiona opisaliśmy już wiele cyfrowych aparatów fotograficznych i to nawet tych z najwyższej półki, przeznaczonych dla profesjonalistów. Jeśli ktoś interesuje się zapisem obrazów za pomocą technologii cyfrowych, zauważył zapewne, że nie było wśród nich konstrukcji firmowanych przez dość znany koncern - chodzi tu o Minoltę.***

**Nadrabiamy zaległości i prezentujemy aparat o** nazwie Minolta Dimage S304. Kształtem obudowy przypomina zwykłą konstrukcję, zwaną potocznie "kompaktem", lecz nawet jak na cyfrowy aparat charakteryzuje się całkiem sporymi możliwościami. Przede wszystkim parametrem, na który większość użytkowników zwraca szczególną uwagę, czyli matrycą, składająca się z trzech milionów trzystu czterdziestu tysięcy punktów zmieniających impulsy świetlne na elektryczne, rozpoznawalne przez elektroniczne układy urządzenia. Główną soczewkę w obiektywie wykonano w całości ze szkła o niskiej dyspersji, dzięki czemu zminimalizowano zniekształcenia powstające zazwyczaj przy zmniejszaniu rozmiarów elementów optycznych. Czterokrotne powiększenie optyczne, a także dodatkowe, dwukrotne cyfrowe sprawiają, że można przechwycić obraz nawet dość odległych obiektów. Ciekawostką jest tryb makro (fotografowanie z małej odległości), pozwalający - według producenta - wykonywać zdjęcia z odległości od szesnastu do sześćdziesięciu centymetrów. W praktyce minimalna odległość, z jakiej "wychodzą" poprawne fotografie - to około dwadzieścia pięć centymetrów. Dane zapisywane są na kartach CompactFlash.

Dimage S304 upodabnia się do profesjonalnych konstrukcji przez możliwość ręcznego ustawienia parametrów, takich jak na przykład czułość (od 100 do 800 ISO), czas otwarcia migawki (1/1000 do 4 sekund), jak i nastawianie ostrości. Wszystkie te funkcje można zaprogramować na automatyczny dobór odpowiednich parametrów i odpowiedzialnością obarczyć algorytmy programowe i elektronikę aparatu. Co ciekawe, istnieje tryb, w którym ostrość nastawiana jest przez cały czas, co pozwala na zachowanie dobrego obrazu przy rejestrowaniu obiektów w ruchu (oddalające się i przybliżające samochody czy grupy ludzi). Pomiar światła wykonywany może być dwojako, zatem punktowo (włącza się "celownik" na ekranie LCD i wtedy wybiera się mały obszar, na którym dokonywany jest pomiar) lub wielosegmentowo (256 segmentów, gdzie sprawdzana jest jasność oraz barwy obrazu). Dla osób zajmujących się fotografią ważną informacją będzie zapewne to, że można wy jest bracketing, czyli wykonanie fotografii z zadanymi parametrami oraz zdjęcia niedoświetlonego i prześwietlonego o zadaną wcześniej wielkość (0,3, 0,5 i 1 EV).

Podczas testów nie wydarzyło się nic nieprzewidzianego. W kilku przypadkach, podczas wykonywania zdjęcia tego samego obiektu, przy identycznych warunkach oświetleniowych (światło dzienne i sztuczne) zdarzało się, że fotografie charakteryzowały się lekkim przesterowaniem koloru niebieskiego lub czerwonego. Nie udało się tego w żaden sposób skorygować, choć po pewnym czasie te same obiekty można było uwiecznić bez większych problemów oraz zniekształceń barw.

Minolta Dimage S304 jest udaną konstrukcją, którą potencjalni nabywcy mogą się zainteresować: poszukujący aparatu charakteryzującego się wysokimi parametrami użytkowymi, lecz znający się trochę na fotografii "jako takiej" i lubiący ręczne nastawianie poszczególnych parametrów urządzenia, choć nic nie wyklucza pracy przy pełnej automatyce. W tym drugim przypadku zdarzają się jednak błędy, o których wspomniałem wcześniej.

CDA

**ⓘ Minolta Dimage S304**

Cena: **2999 zł*** ■ Dostarczy : **Minolta Polska Sp. z o.o.**, ul. Nowolipie 7a, 00-146 Warszawa, tel. (0 22) 831 14 88 do 89, faks (0 22) 635 37 56

+ polska obszerna instrukcja obsługi ■ wiele zaawansowanych opcji
- czasem dość dziwne przesterowania kolorów

Internet: **www.minolta.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.




Creative PC-CAM 600 jest kolejną, poprawioną wersją kamery internetowej połączonej z cyfrowym aparatem fotograficznym.

**Dane techniczne:**

**Matryca:** 1024 na 768 punktów ■ **Rozdzielczość zdjęć:** do 1280 na 960 punktów (interpolacja) ■ **Powiększenie cyfrowe:** brak ■ **Nośnik:** wbudowane 16 MB pamięci ■ **Podłączenie do PC:** port USB ■ **Zasilanie:** 4 baterie AAA lub port USB

***Po prostu srebrny...***

# Creative PC-CAM 600

■ **Maciej Lewczuk**

*PC-CAM 600 to kolejna propozycja firmy Creative skierowana do amatorów cyfrowych kamer internetowych oraz aparatów fotograficznych, które są w stanie zapisać obrazy we wbudowanej pamięci.*

Konstrukcja ta jest rozwinięciem pomysłu, którym Creative zaskoczył użytkowników komputerów na świecie - za kwotę znacznie niższą niż osiemset złotych można było nabyć kamerę cyfrową charakteryzującą się świetną jakością obrazu oraz sporymi możliwościami podczas pracy bez podłączenia do komputera. Szesnaście megabajtów wbudowanej pamięci pozwoli na zgromadzenie do dwudziestu obrazów w rozdzielczości 1280 na 960 punktów, osiemdziesięciu pięciu w 1024 na 768 i około dwustu w 640 na 480. Lampa błyskowa pracuje w kilku trybach (automatycznie włącza się przy niedostatecznym oświetleniu, może pracować ciągle - w momencie zwalniania migawki, redukować efekt czerwonych oczu, lub zostać wyłączona). Zapisywanie do 75 sekund filmu w rozdzielczości 352 na 288 punktów przy 15 klatkach na sekundę oraz do sześćdziesięciu minut dźwięku (dyktafon) dopełniają całość. Korzystanie z Creative PC-CAM 600 jako kamery internetowej wspomaga dobrze dobrana podstawka, dzięki której stoi ona stabilnie i pozwala skierować obiektyw w niemal dowolną stronę.

Jakość zdjęć nie pozostawia wiele do życzenia, choć muszę przyznać, że przy niedostatecznym oświetleniu lampa nie radzi sobie z doświetleniem bardziej oddalonych obiektów (powyżej 4 metrów). Samowyzwalacz połączony jest z sygnałem dźwiękowym, dzięki czemu łatwo zorientować się, kiedy zostanie wykonane zdjęcie.

Creative PC-CAM 600 jest ciekawą kontynuacją linii PC-CAM. Gdyby tak jeszcze udało się skalkulować cenę na niższym poziomie, konstrukcja ta miałaby szansę pojawić się nie tylko na biurkach (monitorach, półkach) bardziej zasobnych użytkowników.



**ⓘ Creative PC-CAM 600**

Cena: **610 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce**, ul. Bzowa 21, 02-706 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

👍 dobra jakość zdjęć (jak na kamerę cyfrową) ■ duża pamięć

👎 nadal wysoka cena

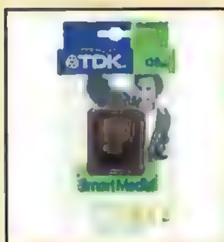
Internet: **www.creative.pl**, **www.soundblaster.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

## Nowości Sprzętowe

dla każdego portu). Karty sieciowe LG LNIC-10/100A oferują prędkość pracy 10 lub 100 Mbps (Autonegocjacja) i przeznaczone są do montażu w komputerach stacjonarnych w szynach PCI. Mają one podstawkę pod opcjonalny BootROM, dzięki czemu możliwe jest ich używanie w stacjach bezdyskowych. LG Networking Starer Kit dostępny jest już w sieci dystrybucyjnej LG Electronics Polska u następujących dystrybutorów: Action, Cal'fornia Computer, Optimus SA i Tech Data. Cena zestawu dla użytkownika końcowego wynosi 359 złotych.
www.lge.pl

**Powiało nowym**




Firma TDK zaprezentowała na XVII Międzynarodowych Targach Komputer Expo 2002 w Warszawie nowe produkty. Na stoisku TDK można było zapoznać się m.in. z urządzeniami bazującymi na technologii Bluetooth, grami przeznaczonymi na konsolę oraz z najnowszymi osiągnięciami w zapisie danych. Firma TDK po raz pierwszy przedstawiła w Polsce urządzenia wykonane z wykorzystaniem technologii Bluetooth, przeznaczone do komputerów stacjonarnych, notebooków i palmtopów, umożliwiające bezprzewodową komunikację urządzeń komputerowych. Niewątpliwie zalety technologii Bluetooth to całkowite wyeliminowanie konieczności stosowania przewodów (brak kabli!), bezprzewodowa transmisja danych między różnymi sprzętami czy też automatyczne wykrywanie innych urządzeń z pomocą Bluetooth. W ofercie TDK są obecnie cztery urządzenia wykorzystujące technologię Bluetooth:

- adapter USB
- karta PC (PCMCIA) do komputerów przenośnych
- adapter Blue5 (do palmtopów Palm V lub Vx), Blue M (do palmtopów M125/500/505)

Urządzenia te umożliwiają połączenie bezprzewodowe z innymi urządzeniami wyposażonymi w Bluetooth, takimi jak np. notebooki czy telefony komórkowe, i to na odległość do 50 metrów! Urządzenia pracują w paśmie radiowym 2.402 - 2.495 GHz, umożliwiając transfer danych z szybkością do 721 kb/s. Ponadto rozwiązania komunikacyjne TDK z Bluetooth są w pełni kompatybilne z istniejącymi aplikacjami Windows - Win 98, Win 2000, Win ME & SE.
www.tdk.com.pl




**Dane techniczne:**
**Radio:** cyfrowe FM ■ **Rozdzielczość zdjęć:** do 352 na 288 punktów ■ **Matryca:** 100 000 punktów ■ **Powiększenie cyfrowe:** brak ■ **Nośnik:** wbudowane 16 MB ■ **Podłączenie do PC:** port USB ■ **Zasilanie:** 2 baterie AAA ■ **Dodatkowe:** kilkadziesiąt gier, słuchawki

*Media Tech Play'N'Go Multi-Cam jest urządzeniem łączącym funkcje cyfrowego aparatu fotograficznego, cyfrowego radia oraz przenośnej konsoli do gier.*

***Multimedialne... jajo?***

# Media Tech Play'N'Go Multi-Cam

■ **Mike-L**

***Cyfrowe aparaty fotograficzne, przeznaczone raczej dla młodszych użytkowników, często przybierają dość ciekawe kształty, a i kolorystyka przyciąga wzrok. Producenci prześcigają się w budowaniu coraz atrakcyjniejszych urządzeń, które pozwolą nowym pokoleniom cyber-młodzieży wkroczyć w erę cyfrową.***

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam jest najlepszym przykładem tego trendu. Otrzymujemy produkt, który przypomina jajo-zabawkę i który do złudzenia przypomina szaleństwo poprzednich lat, czyli Tamagotchi. Nie ma w tym wiele przesady, gdyż urządzenie łączy kilka ciekawych funkcji.

Pierwszą i najważniejszą jest funkcja cyfrowego aparatu fotograficznego oraz kamery internetowej. Matryca składająca się ze stu tysięcy punktów światłoczułych, nie zapewnia wysokiej jakości obrazu przy fotografowaniu obiektów w niezbyt sprzyjających warunkach oświetleniowych. Trochę lepiej jest w przypadku gdy podłączymy "jajo" do komputera, ponieważ oprogramowanie jest w stanie częściowo zrekompensować niedostatki sprzętu. W aparacie istnieje możliwość ustawienia wysokiej (20 klatek) lub niskiej (80 klatek) jakości zdjęć, wyboru samowyzwalacza, którego opóźnienie wynosi dziesięć sekund, oraz kasowania pamięci.

Kolejną wartą zaprezentowania funkcją jest możliwość słuchania cyfrowego radia, które włączane jest potencjometrem regulacji głośności. Przycisk SCAN pozwala na wyszukanie stacji, a jego ponowne uruchomienie umożliwi znalezienie kolejnej. Aby wrócić do początkowej częstotliwości, należy przycisnąć klawisz RESET, znajdujący się tuż przy obiektywie aparatu. Muszę przyznać, że wyszukiwanie jest bardzo skuteczne i pozwoliło na odsłuch większości dostępnych na danym terenie stacji radiowych. Dołączone słuchawki oraz spore wzmocnienie sygnału pozwalają na całkowite odseparowanie się od otoczenia (od dźwięków).

Ostatnią funkcją jest możliwość wykorzystania ciekłokrystalicznego wyświetlacza, znajdującego się z tyłu obudowy. Niestety nie pozwala on na przeglądanie wykonanych zdjęć, lecz na... granie w jedną z kilkudziesięciu prostych gier. Nie, nie pomyliłem się, gdyż zaimplementowano tu układ generujący kilkanaście znanych tytułów, takich jak Arkanoid, Tetris, wyścigi samochodowe czy strzelanie do meteorytów. Co prawda, maksymalnie uproszczona grafika nie będzie może tak atrakcyjna dla osób przyzwyczajonych do cieniowania, wysokich rozdzielczości, realnych barw i tym podobnych fajerwerków, lecz pozwoli na umilenie długiej podróży w samochodzie czy w pociągu - i to nie tylko dziecku. Przyznam, że przypomniały mi się czasy, gdy na różnych placach czy nawet w kioskach można było kupić gierki firmy Elektronika (zza wschodniej granicy) i grało się, oj, grało.

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam wyposażono w pasek, dzięki któremu można urządzenie nosić przy nadgarstku i nie przejmować się, że zostanie zgubione.

Podstawowym minusem jest to, że podczas pracy na komputerze nie można go postawić, ponieważ nie zastosowano tu podstawki, a przewód USB, którym łączymy ją z pecetem, podłącza się od spodu.

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam jest bardzo ciekawym urządzeniem, którego docelowymi odbiorcami są raczej młodsi wielbiciele cyfrowych technologii, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by użytkowali je także "starzy wyjadacze", którzy tęsknią za klasycznym Tetrisem lub słuchają radia podczas porannego joggingu.

### ① Media Tech Play'N'Go Multi-Cam

Cena: 230 zł* ■ Dostarczył: Media - tech s.c., Brzeziny 13b 05-074 Halinów, tel. (0 22) 795 14 49 do 51, faks (0 22) 783 79 33

👍 świetna jakość odbioru stacji radiowych ■ całe mnóstwo prostych gier

👎 brak podstawy do użytkowania jako kamery internetowej

Internet: www.media-tech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

# PREZENTY dla nowych Prenumeratorów!

**ZAMÓW PRENUMERATĘ (na dowolną ilość numerów)**
**I ZGARNIJ ZA DARMO GRĘ!**

Termin nadsyłania potwierdzonych dowodów wpłaty (wystarczy ksero) upływa 30 marca. **100 pierwszych osób** otrzymuje prezent. Do wygrania między innymi: Baldur's Gate 2, Fallout Tactics, Alien Nations, Sting, Settlers, Original War, Przygody Pipi.

Z okazji **6 urodzin CD-Action** dla **pierwszych 100 osób**, które wykupią prenumeratę na blankiecie wyciętym z tego numeru (może być na 3 miesiące!) przygotowaliśmy pudełkową wersję **nowej gry komputerowej** lub **program za darmo**.

Aby otrzymać swój bezpłatny egzemplarz gry, należy przesłać do redakcji kopię potwierdzenia wpłaty, z dopiskiem "Gra za darmo".




**UWAGA dla nowych prenumeratorów!**
Z okazji urodzin **skracamy** też **termin oczekiwania** na dostarczenie pierwszego egzemplarza czasopisma. Teraz nie musisz już czekać 3 miesiące. **Można zamówić nową prenumeratę już od numeru majowego!!!**
Jeśli termin wpłaty (do 30 marca) zostanie przekroczony, dostarczenie numeru majowego może się opóźnić!

## Dostępne numery archiwalne:

**09/01**
3CD!
pełne wersje: Virtua Fighter (najlepsza w historii gra karate), Chasm: The Rift (rozyjska wersja Quake'a, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Anachronox, The Sting, Bacteria, Speed Thief
recenzje: Myst III: Exile, Independence War 2, Operation Flashpoint
inne: beta test Alien NATIONS 2, liga 2002 w Paryżu
12 zł + koszty wysyłki

**10/01**
3CD!
pełna gra: Crime Cities, polska gra na 2 CD, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Red Faction, Project Eden, Alien Nations 2, MechCommander 2, Zax
recenzje gier: Max Payne, Startopia, Anachronox, Conflict Zone
inne: Testy sprzętu, stereotypy w grach komputerowych
12 zł + koszty wysyłki

**11/01**
3CD!
pełne gry: Worms, Gangsters, polskie instrukcje, Icewind Dale: Heart of Winter - polski dodatek
ważniejsze dema na CD: Max Payne, Codename: Outbreak, Aliens vs. Predator 2, Deer Avenger 4
recenzje gier: Red Faction, ERacer, NHL 2002, Arcanum, Alien Nations 2
inne: Relacja z targów ECTS 2001, wszystko o nagrywarkach DVD
12 zł + koszty wysyłki

**12/01**
3CD!
pełna wersja: Jagged Alliance 2, gra po polsku, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Spiderman, Rally Championship Xtreme, Star Wars Galactic Battlegrounds, World War III
recenzje gier: Commandos 2, Cotobot, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Subcommand, Wiggles
inne: poradnik kompozytora muzyki elektronicznej, pełna wersja programu Jaskoła Buzz 1.2
12 zł + koszty wysyłki

**13/01**
3CD!
pełna wersja: Kingpin, bardzo znana strzelanka FPP, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Empire Earth, NHL 2002, Rally Trophy, Wizardry 2
recenzje gier: Empire Earth, FIFA 2002, Codename: Outbreak, Stronghold
inne: Numer Specjalny, podsumowania roku 2001, sprzęt
12 zł + koszty wysyłki

**01/02**
3CD!
pełna wersja: eRacer, wyścigi samochodowe w polskiej wersji językowej; Sheep, humorystyczna platformówka po polsku
ważniejsze dema na CD: Aquanox, Deadly Dozen, Mad, Takeda
recenzje gier: Aliens vs. Predator2, Return to Castle Wolfenstein, Rally Trophy, Civilization 3
inne: akceleratory, webcamy
18,50 zł + koszty wysyłki

**02/02**
2CD + kalendarz ścienny
pełna wersja: Gunlok, nowość na polskim rynku. Wyśmienity RTS.
ważniejsze dema na CD: Commanche 4, Soul Reaver 2, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam 2
recenzje gier: Etherlords, Harry Potter, Swine, H 2 Szturmownik, Silent Hunter 2
inne: Gra Is brutal, nowe karty graficzne
18,50 zł + koszty wysyłki

**03/02**
3 CD
pełna wersja: Deathtrap Dungeon. Mroczne klimaty, świetna muzyka i dużo walki.
ważniejsze dema na CD: Medal of Honour, Il-2 Sturmovik, End of Twilight, Hitchcock: The Final Cut
recenzje gier: Medal of Honour, Gothic, Serious Sam 2, Salt Lake 2002, Aquanox
inne: Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback
18,50 zł + koszty wysyłki

### Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 15 zł numer z DVD.

Dysponujemy numerami z 2001 roku 9, 10, 11, 12, 13/2001 oraz 1, 2 i 3 z roku 2002.

## Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniamy drukowanymi literami

1) Zdecyduj ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery) półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz poniżej, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, policz, ile kosztują, i dodaj do kwoty prenumeraty

2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz, ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.

3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.

4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych

5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga! Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty

### ** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

### Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania [illegible] uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9.00 do 15.00
Telefony: 3412083, 3413956, 3421841 wew. 101, 102, 118.
e-mail: prenumerata@silvershark.com.pl

## Zaprenumeruj, czytaj i graj taniej z CD-Action

**UWAGA! Wpłać do 30 marca!**

| Wariant pierwszy - na 3 numery | Wariant pierwszy - na 6 numerów | Wariant pierwszy - na 12 numerów |
|---|---|---|
| 16 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr | 15 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr | 13 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr |
| 3 numery CDA X 16 zł = 48 zł | 6 numerów CDA X 15 zł = 90 zł | 12 numerów CDA X 13 zł = 156 zł |



**SILVER SHARK Sp. z o.o.**
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-266187-PLNCURR02-51

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu.........................................

od miesiąca ......................................... /2002

- ☐ 3 numery ......................... 48,00 zł
- ☐ 6 numerów ......................... 90,00 zł
- ☐ 12 numerów ......................... 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne.........................

.........................................

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych osobowych**

stempel dzienny

Podpis

opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy



**SILVER SHARK Sp. z o.o.**, ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-266187-PLNCURR02-51

W P | waluta: PLN | kwota

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem: PRENUMERATA CD NA: | ilość numerów

tytułem cd.: OD NUMERU:

tytułem cd.: ARCHIWALIA CD: | numery

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa * (* niepotrzebne skreślić)

odcinek dla banku odbiorcy






**SILVER SHARK Sp. z o.o.**
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-266187-PLNCURR02-51

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu.........................................

od miesiąca ......................................... /2002

- ☐ 3 numery ......................... 48,00 zł
- ☐ 6 numerów ......................... 90,00 zł
- ☐ 12 numerów ......................... 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne.........................

.........................................

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych osobowych**

stempel dzienny

Podpis

opłata


Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy




**SILVER SHARK Sp. z o.o.**, ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-266187-PLNCURR02-51

W P | waluta: PLN | kwota

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem: PRENUMERATA CD NA: | ilość numerów

tytułem cd.: OD NUMERU:

tytułem cd.: ARCHIWALIA CD: | numery

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa * (* niepotrzebne skreślić)

odcinek dla banku odbiorcy




# LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION
## LISTY, LISTY, LISTY...

***Gud myrning!***
***Kwiecień... urodziny CDA i do tego prima aprilis... i to się da odczuć w tej edycji AR :).***
***(Jeśli czytasz CDA po raz pierwszy - to spokojnie, zwykle jest troszkę normalniej niż dziś.)***

*Myśl miesiąca:*
***Kto nic nie wie, musi wierzyć we wszystko.***

### O grach i nie tylko

***Tak ostatnio myślałem (eureka, już wiem, skąd ta potworna migrena :)) o rozwoju gier... Swego czasu, a było to dawno, dawno temu, ludzie pasjonowali się takimi gierkami jak Supaplex, Invaders, Prehistoric czy Bomberman. Każdy, kto miał komp, był rozpoznawalny po niewyspaniu widocznym na twarzy tudzież po obcych pojazdach i złośliwych dinozaurach błyskających w oczach. :) Po jakimś czasie gmin się znudził, stanął okoniem i zażądał ulepszeń. No, to było coś w rodzaju Invaders, rozszerzonego o bronie i powerupy. (...) Wszystko się rozwinęło. Potem ludziska doszli do wniosku, że w rzeczywistości pistolet czy bomba nieco się różnią od płaskiego, kwadratowego piksela - i ura, chcą lepszej grafiki. Człowiekowi ciągle mało, więc do czego doszło - widać to doskonale, wystarczy spojrzeć na takie tytuły jak Baldurs 2, Max Payne czy Crime Cities. Niedługo w bullet time zobaczymy na pocisku jej numer fabryczny oraz pięknie wygrawerowane: "You fuckin' son of a bitch" :))).***

Tak daleko nie doszliśmy, ale już w MoH widać niekiedy różne numery fabryczne na tym samym typie broni, której bohater używa w różnych misjach...

***No i dobra, teoretycznie każdy gatunek gier osiągnął szczyt. W FPP-kach nie wystarczają już kursory + Ctrl. O nie, teraz trzeba znać 3 funkcje każdej z 15 giwer, umieć na blachę sterowanie bohaterem, jego samochodem, czołgiem, samolotem i gumową kaczuszką (...). Pamiętacie Serious Sama? Dostał dziewiątkę głównie za PROSTOTĘ. Moim zdaniem, wkrótce ludziom znudzi się kupowanie na 10 Cdkach połączenia strategii z shooterem, akcją, zręcznościówką, grą logiczną i sikaniem pod wiatr, do których trzeba znać 500 obłożeń klawiszy i mieć podłączone naraz 3 myszki. Nie wspominając o procku z częstotliwością zegara zapisaną 4 cyframi. Może zanotujemy wówczas "powrót do przeszłości" - Prehistoric 3 w 2D, Invaders v 2.1? No, przegiąłem - ale wycofanie się z action - adventure - thinker - pinker shooter :) i powrócenie do tytułów tak PROSTYCH jak Duke 3D jest przecież możliwe? Czyżby więc jakość gier miała ewoluować skokowo: góra - dół - góra...? Gdy dana pozycja będzie zbyt dobra, będziemy szukali trochę "gorszej", ale prostszej i dającej nieraz więcej satysfakcji? Kto wie. Moim zdaniem, Serious Sam zapoczątkował taką sytuację. Nie twierdzę, że za 5 lat będziemy się jarać Invaders w 5 kolorach i z 3 klawiszami obsługi - nie, chodzi mi o ideę przyświecającą twórcom gier. Nie, że trzeba w jakimś tam konflikcie, opisanym na 10 stronach, dowodząc kimś, czyj życiorys zajmuje dalsze 10 stron i jest niezwykle istotny dla przebiegu rozrywki, zrobić coś tam, w imię tego i tego, potem wykonać dla kogoś jakąś misję, co zaowocuje czymś innym itd. Ludzie tyle marudzili na fabuły "Ocal świat. Kropka", że twórcy, będąc pod presją nienażartej (nie na żarty) :) klienteli, zaczynają serwować takie molochy. Tak mi się wydaje, że nie należy przesadzać. Ot, taki temat do przemyślenia.***

***(...) (Podczas czytania artykułu El Generala "Czy jesteśmy terrorystami".) Wiecie co? Dobrze to koleś ujął. Swego czasu, gdy stół nie stanowił dla mnie przeszkody do ominięcia, ino do przejścia pod nim (...) - marzyłem o różnych akcjach w rodzaju "samodzielnie zatrzymam armię radziecką". :) Ale - w wyobraźni oczywiście - zawsze trafiałem, w innym razie siedziałbym już za kratkami, na jakiegoś gościa, który - powiedzmy - został postrzelony i bez broni próbował się gdzieś odczołgać. I wtedy zawsze miałem dylemat: no kurczę, przecież go nie kropnę. W takich sytuacjach, gdy wróg okazywał się człowiekiem jak każdy, z reguły odkładałem wyimaginowany M60 i szedłem w kimę. :) Po prostu nie mogłem, chociaż w świecie wirtualnym, sprzątnąć gościa. Naprawdę nie wiem, czy jest ktoś (poza garścią psycholi i zboczeńców), kto potrafiłby zabić z zimną krwią, wiedząc, że to błagające, piszczące i słabe stworzonko ma rodzinę, jakieś zwierzątka domowe, iż jest to twór powstały w wyniku wieloletniego oddziaływania niepowtarzalnych czynników na niepowtarzalną jednostkę. Przecież każdego człowieka charakteryzuje miliard niepowtarzalnych myśli, jedyne w swoim rodzaju zachowanie oraz czyny - człowiek to nie tylko to, co jest teraz - to też to, co było wcześniej, jeszcze trzeba pamiętać o jego przeszłości. Każdy człowiek jest niepowtarzalny. Inna sprawa - takich CAŁKOWICIE złych to chyba nie ma. No, po prostu najgorszy skurczensyn, przepraszam za wyrażenie, musi mieć coś/kogoś, kogo kocha albo chociaż lubi? (Najlepszym przykładem jest tu Leon Zawodowiec z roślinką i Matyldą.)***

***Kobalt***

### Trzy sugestie

***Bardzo lubię wasze czasopismo, jednak mam kilka sugestii:***

***1. Przydałaby się jakaś lista przebojów, czyli ulubionych gier czytelników.***

Kiedyś była, nie cieszyła się specjalnym powodzeniem, więc sobie poszła... ale jest takowa w Action Plus. Może tam się jej bardziej poszczęści.

***2. Na zdjęciu w którymś Gamewalkerze, na biurku, zauważyłem ładny stosik płyt do nagrywania. A więc jednak używacie piratów?***

A jeśli obok leżałby jeszcze nóż, znaczyłoby to, że oprócz tego mordujemy ludzi? A dla podejrzliwych: na takowych CD otrzymujemy ok. 90% presspacków... jeśli nie wierzycie, zapytajcie dystrybutorów.

***3. Na CD moglibyście od czasu do czasu umieścić pełną wersją programu całokompaktowego, np. antywirusowego czy do tworzenia grafiki, muzyki lub translator?***

***konradek***

Realne. I czasem się zdarza...

### Pisać - nie pisać?

***Piszę do was, bo przeczytałem pewien archiwalny numer "CD-Ekszyna" - i co widzę? Piszecie, byśmy (czytelnicy) nie ograniczali się tylko i wyłącznie do czytania CD-E, ale także pisali do was listy. No, jest tylko jeden szczegół. Fajnie jest się pośmiać, gdy robicie sobie "jaja" z jakiegoś gostka, co do was głupio napisał. Ale co by było, gdybym to JA głupio napisał? Mnie byście wyśmiali! Tak myślałem przed zabraniem się do pisania tego maila. I wahałem się, czy pisać, czy nie. A gdy nikt już nie będzie chciał do was napisać? Z drugiej strony - jeżeli wy wyśmiejecie mnie, to ten, który przeczyta, będzie się śmiał ze mnie tak jak ja z innych. Rozumiecie? Miło jest patrzeć, gdy żartujecie z innych, ale już gorzej jak ze mnie. :-) Typowe zachowanie Polaka. Jest na to lek. Pisać mądre listy. Ale z czego się wtedy śmiać? Che, che. I ludzie tacy jak Pinkystinky (dobrze napisałem?) są do czegoś potrzebni. :-). PS Przestańcie się czepiać 13-latków. :-)***

***Kondjukt***

A w życiu. 12-latki mogą nas jeszcze nie zrozumieć gdy się ich zaczniemy czepiać, a 14-latki mogą nam już za to dokopać. Więc kto został? :)

### Spomiędzy drzew - Gumowy Cietrzew

***Cześć Gumowy. Mam parę myśli, które zaśmiecają mi głowę i chcę się nimi z tobą podzielić. Po pierwsze: ja jestem Gumowym Cietrzewiem i służę jako maskotka 20-letniego debila, który jest fanem CDA od 1,5 roku. (...) Dobra, to może do konkretów, Gumowy. Może namówiłbyś swoich poke-trenerów do czegoś takiego, jak ocenianie gier przez czytelników CDA. Mianowicie na waszych stronach WWW zrobić małe głosowanko (...) - wy wyciągalibyście średnią (...) i umieszczali obok waszej oceny. W ten prosty sposób każdy widziałby, co inni czytelnicy myślą o danym produkcie***

Tu pluszowy Garfield Smugglera. Z tego, co wiem, pomysł mu się podoba - lecz jak to on, ma parę "ALE". Np. w jaki sposób zamieścić WASZE oceny przy recenzji gry PRZED TYM, gdy pojawi się ona w CDA? Podpowiedziałem mu, że może wrzucić na stronę WWW tytuły gier, które właśnie są w obróbce redakcyjnej. Ale on się skrzywił i stwierdził, że czasem nie warto się chwalić przed konkurencją, co się dorwało i co będzie w piśmie. Poza tym ci, którzy nie korzystają z Netu, zaraz poczuliby się dyskryminowani, że ktoś wie, co będzie, a oni nie. No i zwykle dostajemy gry przed ich premierą w sklepach, więc wystawiający oceny albo robiliby to na podst. piratów (hm...?), albo po prostu stawialiby na co popadnie (a czasem - dla tzw. jaj - dawaliby 10 jakiemuś rzęchowi lub 1 grze, której tytuł nie zachwyciłby ich itd.). Smuggler zamruczał jednak, że pomysł mu się podoba i będzie kombinował, co z tym fantem zrobić.

***Panie Kurczak, ja chcę wiedzieć, czy i kto sprawdza wasze pismo przed wypuszczeniem go w Polskę.***

Autorzy, korekta, naczelni, jeszcze raz naczelni, jeszcze raz korekta itp. A potem, po wydrukowaniu, człowiek bierze CDA, otwiera na losowej stronie i często pierwsze, co widzi - to babol. Jakim cudem się przemknął, tego najstarsze gumowe mątwy nie wiedzą.

***Jak myślisz, czy twoi Władcy Piersi(cieni) mogliby dać podkładkę pod mysz (...) z logo pisma zamiast jednego CD?***

Władcy rozważają i takowe możliwości, ale w ich mrocznych umysłach rodzą się dużo ciekawsze plany. Jak cię na gumową karmę dla gumowych psów nie przerobią, to może doczekasz... Na razie w tym numerze masz przedsmak przyszłych uczt.

***Czy hobbici zwani Smuggler i Jedi biorą część roboty do domu? (...)***

Bywa. I nie są to gierki, jakby jakiś ciekawski goblin pytał. Zdarza się im wrócić do chałupki nawet wcześnie, bo już o 18, zjeść obiado-kolację i ponownie włączyć komp, by go wyłączyć np. o 1.30 w końcu trzeba się wyspać przed pracą, na 8.00...

***A może któryś z nich w momencie załamania miał ochotę pie...ekhm, rzucić w ...ehhm, nicość swoją jakże piękną pracę i odejść na wietrzne wakacje? (...)***

Mniej więcej raz w ciągu miesiąca. (To jest NAPRAWDĘ stresująca praca!) Ale na szczęście są to krótkie chwile słabości. (Trzymamy parę gustownych kaftaników na takie okazje, elektrowstrząsy robi się za pomocą starej grzałki, a jak to nie pomaga, Jedi zaczyna streszczać odcinki "Sailor Moon" albo udawać Pikachu, a ostatnio nosi koszulkę z Chomikiem Alfredem.)

*Nowy pomysł. Panie Gumowy, namów współpracowników do zamiany obowiązków z innymi redaktorami (...), np. Qn'ik ze Smugglerem, ale tylko w jednym numerze waszego pisma (...) - nowe poglądy, nowe pomysły, ogólnie świeży powiew wiatrów bagiennych.*

**Daniel Krecik**

Pomysł sam w sobie niezły. Zobaczymy tylko, jak będzie z realizacją... I nie wiem, czy chce mi się jechać do Kielc, by stamtąd bombardować Qn'ika nieustannymi żądaniami nowych gier i wyższych stawek. I wcale nie mam ochoty, żeby mi potem z Wrocławia odpowiadał, że prędzej mu kaktus wyrośnie... :)

## Ladies' Corner

*Chciałam trochę potruć na różne tematy. Zacznę może od tematu recenzji. Niektórzy mają jakieś zastrzeżenia co do ich stylu. Że niby w recenzjach jest to, co nie trzeba - dygresje wszelakie, historyjki, ciekawostki... Taaa, po co to komu? Lepiej czytać nudną recenzje zawierającą suche fakty. :P Oczywiście poważnie mówiąc - recenzje w CDA są bardzo dobre. A to, że można dowiedzieć się z nich czegoś na inny temat - to przecież zaleta. Gdyby w recenzjach wyliczano, ile jest broni/poziomów/potworów - na pewno bym tego nie czytała (chyba że byłabym maniaczką danej gry).*

*A teraz przejdę do klimaciku AR, bo to kolejna rzecz, która niektórych irytuje. Mnie on jak najbardziej odpowiada. I każda osoba z minimalnym poczuciem humoru powinna być również zadowolona. W innych czasopismach omijam dział Listy. W większości są tam sztywniackie i nudne odpowiedzi i można zasnąć nad ich lekturą. A AR to komedia w dobrym wydaniu. :) Tylko nie każdemu się podoba. Myślałam, że ludzie w moim wieku (młodzi i piękni;)) mają większe poczucie humoru. Ale się zawiodłam. A skoro jesteśmy przy AR, chciałam się czegoś dowiedzieć. Dlaczego wciąż podpisujecie się Smuggler i Jedi, skoro Jedi już nie odpisuje na listy?*

Bo Jedi się zawsze DOPISUJE i ciągle jest tu obecny, choćby duchem (gdy ciałem nie może). Dlaczego więc mam pomijać jego udział? Nawet Amerykanie śpiewają przecież o niejakim Johnie Brownie "...jego duch żyje pośród nas. Glooory, gloory, allelluuuja".

*Zresztą od zawsze to Smuggler był odpowiedzialny za chamstwo szerzące się w AR. ;) Jedi zwykł się gdzie niegdzie dopisywać, aczkolwiek nie na temat - bo treść owych dopisków stanowiły głownie konwersacje z Barnabą. ;) Uogólniam oczywiście, ale w gruncie rzeczy tak było. O Jedim mówiono "Ten Wariat", a o Smugglerze "Ten Wredny". Osobiście uważam, że obaj jesteście walnięci (pozytywnie rzecz jasna :)).*

Dzięki. Ale zdecydowanie wolę "ten wredny" : >. (Jedi) > To ja poproszę jeszcze "ten seksowny przystojniak", dziemki, dziemki. :)

*Chciałam jeszcze napisać o listach od dziewczyn. Zauważyłam, że dziewczyny upodobały sobie temat "Płeć żeńska i kompy". Prawie każda próbuje pokazać, że zna się na komputerach, że jest guru i hakerką. ;) A przy tym oczywiście jest zgrabna, piękna, ze wspaniałym wnętrzem. Dziewczątka myślą, że są jedyne w swym rodzaju, popisują się itd., a to mi zakrawa na lamerstwo. Oczywiście znów uogólniam, ale to służy podkreśleniu komizmu sytuacji. ;)*

*Teraz będę kontynuowała przynudzanie na inny temat, a mianowicie piractwo. (...) Smugglerku: masz racje, powtarzając tysiące razy, że piractwo trzeba tępić. Wiadomo, że mało kto nawróci się nagle po przeczytaniu twoich słów, ale to i tak lepiej, niż gdybyś olał ten temat (albo stwierdził "Róbcie, co chcecie"). Wtedy kupa nastolatków pomyślałaby "Smuggler nie ma nic przeciwko, to ja też". (...)*

**Agusia z ojczyzny CDA [czytaj: Wrocław :)]**

No właśnie... (Jedi) —> Eee tam, to nieprawda, że Smuggler nie piraci - codziennie jeździ tramwajami i kopiuje daty na biletach!

***

*Moje kontakty z komputerem ograniczają się do niezbędnego minimum. Owszem, umiem toto włączyć i zagrać (...) na tym - tylko, żeby nie było za dużo klawiszy do obsługiwania, bo mnie zaraz głowa boli... I to mi w zupełności wystarczało. Ale postanowiłam przekonać się, co to takiego ten Internet. Przeprowadziłam wnikliwie rozpoznanie, zamęczając młodszego brata całą serią durnych pytań (...) i pełna nadziei, obaw oraz determinacji ruszyłam na podbój Sieci. Oczywiście nie sama - bo z bratem. On był załamany i wciąż powtarzał, że jakby co, to się do mnie za cholerę nie przyzna. Nie zdążyliśmy jeszcze wejść do kafejki, gdy z budynku wyszło kudłate coś - nazwijmy to: chłopak. Na mój widok ni to prychnął, ni to kichnął - od razu WIEDZIAŁAM, że to na pewno pod moim adresem. Jeszcze ten nosek zadarty z wyższością... No, może miał katar? (...) W środku było niemal pusto, nie licząc dwóch młodzieńców (...) i trzech sięgających mi pasa siuśmajtków, podniecających się czatem z jakąś dziewczyną. Oceniwszy sytuację, napuszyłam się jak paw. (...) Spodobało mi się. Za jakiś czas poszłam tam znowu - sama. Kiedy weszłam do środka (...), pobladłam straszliwie, dostałam drgawek, pot wystąpił mi obficie w okolicy pleców (i tam, gdzie jeszcze przejawia się u dziewczynek) i z pewnością - na co dowodów jednak nie mam - stanęło mi serce. Jezu! Ile wiary! (...) Uspokoiło mnie wreszcie kilka głębokich wdechów, co stojący z boku obserwator mógłby wziąć za podejrzane sapanie. Pomogło. Odpaliłam komp (a co - zna się terminologię!). (...) Internauci - strzeżcie się! (...)*

*...Postawiłam ostatni trzykropek (...) i pognałam z tym tekstem do redakcji gazety, działającej w moim mieście. Naczelnemu spodobał się (...), ale coś tam kręcił (...) - ja walczyłam jak lwica i dopięłam swego. Dostałam 20 zł (słownie: dwie dychy!). I mam na CDA. PS Stała współpraca z gazetą zapewniona.*

**Justyna "Dżestin" Bartkiewicz**

Oczywiście zamieściłem tu tylko nieduży fragment wspomnianego tekstu - i to nie tylko dlatego, że i mnie się spodobał. Tak sobie właśnie pomyślałem, że wielu(e) z was mogłoby robić to samo - nawiązać kontakt z regionalnymi gazetami. I może się okazać, że przypadkiem odnajdziecie swoją życiową pasję - dziennikarstwo? Spróbujcie: nic nie możecie stracić (prócz pewnej ilości czasu i ew. złudzeń), a wiele zyskać. W tym także kasę. :)

***

*Jestem studentką II roku studiów ekonomicznych. Dawniej komputer był dla mnie ukochaną zabawką, ale mniej więcej od dwóch lat zaczął być tylko maszyną do pisania z dodatkowymi opcjami. Sugeruję Counterowi, żeby sprawdził, jak to jest przepisywać notatki z wykładów przez 12 godzin non stop. Ciekawe, czy po użeraniu się z programami graficznymi (wykresy na ekonomię, niech je jasny szlag trafi), też dozna niebiańskiej ulgi, włączając komputer?*

**Daria**

***

*Ja tak odnośnie słynnego listu "Britney". Raju, ale się uśmiałam, czytając te inteligentne wypowiedzi. :) (...) Pisałaś, że nie lubisz listów dziewczyn, które się przechwalają wiedzą o kompach. (...) Teraz nastał taki czas, że KAŻDY powinien się znać na PC, nawet takie lale jak ty. Hm... mówisz, że nie dorównujemy naszą wiedzą chłopcom? Ty im dorównujesz (oczywiście nie wszystkim) - ale głupotą. Nyo! Lajf is brutal, ale ktoś musiał powiedzieć tę okrutną prawdę.*

**Kagome z chatu Kawaii**

A gdzie dziewczęca solidarność, a? :) (Jedi)—> Di Gi Charat, ne??? ;)

## Panopticum - kącik listów dziwnych

*No nie, mam już tego dość. Mam nagrywarkę i co się z tym wiąże - przegrywam co lepszą grę, która mi wpadnie w ręce. Wiem, że jest to nielegalne (tzn. piraty), ale co mnie to obchodzi, na oryginały mnie nie stać.*

N.S.D.O.P. (Nader Standardowa Dyżurna Odzywka Pirata) nr 1. Masz w rewanżu: N.S.D.O.S. - stać cię na sprzęt za parę tysięcy, w tym na nagrywarkę za minimum kilkaset zł - ale na gierki po 50-100 zł już nie. Jasne. Podaj swój adres, podeślemy ci kilkaset zł, wzruszyła nas twa skrajna bieda.

*Troszkę odeszliśmy od tematu, a więc mam nagrywarkę, mówię wam, mam tyle gier, że wam się to w głowie nie mieści...*

Tylko - po co? Żeby mieć? Żeby patrzeć na stosy kompaktów wielkości 1 m każdy? Żeby pograć 2-3 h w każdą - i więcej do niej nie wrócić, bo przecież trzeba przejrzeć nowe (na ich uczciwe przejście czasu nie starczy - a już się kopiują kolejne). Nie zazdrościmy. Współczujemy. Jesteś jak facet, który codziennie chodzi do agencji towarzyskiej i wydaje mu się, że wie, na czym polega MIŁOŚĆ.

*...i wszystkie chodzą jak złoto (mój sprzęt to Celeron 566, 64 MB RAM, Riva TNT2 32 MB), tylko wasze zas*** gry nie działają, jak trzeba; i nie wmawiajcie mi, że to tylko u mnie na słabym sprzęcie. W ogóle nie chodzi tylko o gry, ale o całe pismo - mianowicie o to, że tam g*** jest (...). Wasze gry były tak daremne, że nawet mi się nie chciało ich instalować, a teksty w piśmie były tak tępe, że teraz rozumiem, dlaczego wy jesteście tak głupi.*

Yea! Jesteśmy AŻ TAK głupi, że kompletnie nie pojęliśmy, czemu nasze gry są "daremne". Za to jesteś makrobiotyczny albo może nawet immanentnie korpuskularny? :) (Też nie wiemy, co to znaczy - ale jak mądrze brzmi.)

*Jejku, jaki ja byłem ślepy, żeby tyle kasy wyrzucać w błoto, ale koniec z tym, teraz pożałujecie. Kiedyś po maturze chciałem iść na studia i uczyć się informatyki, lecz by was dobić pójdę na prawo i gdy tylko podrosnę wytoczę wam taki proces, że nie dostaniecie roboty w całym wszechświecie, nie mówiąc już o karze pieniężnej - żeby się wypłacić, będziecie się musieli siedem razy urodzić.*

Stary, na podstawie tego listu nie widzę dużej szansy, żebyś W OGÓLE zdał maturę (albo i do liceum chociaż) - więc śpię spokojnie. Za dużo się naoglądałeś amerykańskich filmów o prawnikach. Prywatnie radzę ci raczej iść nie na prawo, a na lewo. I ciekawe, o co nas oskarżysz? O lamerstwo? Czy może o kiełbie we łbie? Ale uważaj, bo jak to będzie karalne, to sam z długów i więzienia do końca świata nie wyjrzysz. :)

*To już koniec zapowiedzi śmierci waszego pisma i mówię wam: "weźcie sobie te słowa do serca". To nie jest jakiś tam tępy list od tępego bachora, ale na poważnie i pokażcie je wszystkim, nawet szefom, bo w przyszłości będziecie przeklinać moje imię.*

**Blastboy**

Na razie zarykujemy się ze śmiechu - ale próbuj dalej. :) Zgodnie z życzeniem tekst pokazujemy WSZYSTKIM czytelnikom CDA. A twoje nazwisko może i będziemy przeklinać (skoro chcesz? My som zgodliwe chopoki) - o ile odważysz się je kiedyś podać... mecenasie. :)

(Advocatus CD-Actionus) Ponieważ czytelnik zapowiada, że zostanie prawnikiem, pozwolę sobie zanalizować jego list - porozmawiajmy jak prawnik z prawnikiem. 1) Ad. jego informacji na temat wykonywania pirackich kopii oprogramowania. Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Art. 117 ust. 1. "Kto bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom w celu rozpowszechnienia utrwala lub zwielokrotnia cudzy utwór w wersji oryginalnej lub w postaci opracowania (...) podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2". 2) Ad. jego chwalenia się, że nic go nie obchodzi, iż to, co robi, jest nielegalne. Kodeks Karny Artykuł 255 § 3. "Kto publicznie pochwala popełnianie przestępstwa, podlega grzywnie do 180 stawek dziennych, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku". 3) Ad. jego informacji o przechowywaniu dużej ilości nielegalnego oprogramowania. Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Artykuł 118 ust. 1. "Kto w celu osiągnięcia korzyści majątkowej przedmiot będący nośnikiem utworu (...) rozpowszechnionego lub zwielokrotnionego bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom nabywa lub pomaga w jego zbyciu albo przedmiot ten przyjmuje lub pomaga w jego ukryciu, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5". 4) Ad. jego pomówień. Kodeks Karny Art. 212 § 1. "Kto pomawia inną osobę, grupę osób (...) o takie postępowanie lub właściwości, które mogą poniżyć ją w opinii publicznej lub narazić na utratę zaufania potrzebnego dla danego stanowiska, zawodu lub rodzaju działalności, podlega grzywnie, karze ograniczenia albo pozbawienia wolności do roku". Art. 178 § 2. "Kto podnosi lub rozgłasza nieprawdziwy zarzut o postępowaniu lub właściwościach innej osoby, grupy osób lub instytucji w celu poniżenia ich w opinii publicznej lub narażenia na utratę zaufania potrzebnego dla danego stanowiska, zawodu lub rodzaju działalności, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3". 5) Ad. jego gróźb. Kodeks Karny Art. 191 § 1. "Kto stosuje przemoc wobec osoby lub groźbę bezprawną w celu zmuszenia innej osoby do określonego działania, zaniechania lub znoszenia, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3". Artykuł 190 § 1. "Kto grozi innej osobie popełnieniem przestępstwa na jej szkodę lub szkodę osoby najbliższej, jeżeli groźba wzbu-

dza w zagrożonym uzasadnioną obawę, że będzie spełniona, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2". 6) I ogólnie w odniesieniu do całego tego listu. Kodeks Cywilny Art. 13 § 1. "Osoba, która ukończyła lat 13, może być ubezwłasnowolniona całkowicie, jeżeli wskutek choroby psychicznej, niedorozwoju umysłowego albo innego rodzaju zaburzeń psychicznych, w szczególności pijaństwa lub narkomanii nie jest w stanie kierować swym postępowaniem". Advocatus CD-Actionus.

Che, che, robi wrażenie, panie (przyszły) prawnik? Powyższy akapicik dedykujemy też wszystkim tym, którzy narzekają na niepoważne traktowanie czytelników. Z okazji kwietnia postanowiliśmy jeden raz potraktować kogoś baaardzo poważnie. :)

## Krucjata? :)

***Chciałbym powrócić do listu niejakiego mAxa z CDA 12/01, w którym to ów jegomość, określając się jako osoba poważna, piętnuje styl AR. Na samym początku zaznaczę, że w zasadzie nie czytuję już żadnych czasopism o grach, a ten numer CDA wpadł mi do rąk zupełnie przez przypadek. List "szanownego" mAxa tak mnie zbulwersował, że postanowiłem coś skrobnąć do AR. Nie kupuję i nie czytam takowych pism głównie dlatego, że są po prostu suche i beznadziejnie nudne, a dział listów w CDA to chyba jedyny pozytywny wyjątek na rynku.***

***Pewnie nie pamiętasz "drogi" mAxie kultowych już czasopism o grach. (...) Te magazyny miały po prostu swój niepowtarzalny klimat. Nie kupowało się ich ze względu na zaje*** recenzje, które już z definicji muszą być trochę smętne.***

Tu bym się kłócił. Dobry komik doprowadzi ludzi do łez, czytając choćby książkę telefoniczną, od litery M począwszy. Dobra recenzja wcale nie musi być smętna.

***Kupowało się je z względu na działy niezwiązane z grami, a zajmujące się wszelkiego rodzaju bzdurami. Tak "drogi" mAxie - BZDURAMI! (...) Utkwiły mi w pamięci działy tworzone przez czytelników "Listy" i "Hypery" (Nie mylić z "Supery" w innym piśmie!!!) - to po prostu kupa śmiechu z przewagą kupy. Prócz tego w tym dziale (...) redakcja @#@# czytelników, czytelnicy redakcję, czytelnicy czytelników, a wszyscy doskonale się przy tym bawili. Traktowali to z dystansem. Powtarzam to dla ciebie "szanowny" mAxiu - z DYSTANSEM! Bo magazyny komputerowe to przede wszystkim pisma ROZRYWKOWE. (...) Gdyby AR wyglądał tak, jak ty byś chciał, nikt by go nie czytał (no, może prócz ciebie i garstki innych sztywniaków) i po prostu opuszczał z myślą "Po kiego grzyba to drukują i marnują cenne 4 strony na to nudne...".***

***Zresztą AR, jak dla mnie również, nie wygląda odpowiednio. Same w nim*** [niech będzie "smęty" - redakcja :)] ***o szacie graficzne, jakości recenzji, nakładzie itp. Gdyby Smuggler & Mr Jedi nie jechali z wszystkimi jak z ciepłym @#!, można by było zasnąć. Ludzie! Trochę inwencji i pewnej dawki zdrowego debilizmu. Oczywiście takie listy też powinny być, ale prócz nich nie widzę prawie żadnych maili o bzdetach. Listów kompletnie idiotycznych, bezsensownych i debilnych, ale przez to śmiesznych. Brak ostrej, niekonstruktywnej i nieprowadzącej donikąd dyskusji między czytelnikami. Dla tego ogłaszam wszem i wobec, że od teraz będę @#$@, krytykował, czasem chwalił wszystkich: czytelników, redakcję, Polskę, świat, pielęgniarki, górników, cyklistów i in. Możecie mi wierzyć, że nikt nie zostanie pominięty.***

Chciałbym, by w AR czytelnicy DYSKUTOWALI między sobą, stosując argumenty, nie wyzwiska. Wcale nie muszą to być BARDZO mądre i poważne argumenty - ale żeby były. OK? (Jedi)—> Taki system od lat działa w rubryce z listami w Kawaii (KSK) i sprawdza się świetnie! Sami zobaczcie - dyskusja między czytelnikami tak tam wre, że nawet nie ma miejsca na dopiski redakcji. I o to chodzi!

***Ogłaszam siebie Wielkim Wszechświatowym Wulgarnym Wojownikiem Wypisującym Wyjątkowo Wywrotowe Wypociny i Walczącym z Wszelkimi Wypowiedziami, Wiadomościami i Wydarzeniami Wywołującymi Wymioty (w skrócie WWWWWWW-WiWzWWWiWWW). Tak więc strzeżcie się wszyscy. OTO NADCHODZĘ!!!***

***WWWWWWWWiWzWWWiWWW***

## Reakcje

***Trochę zdziwił mnie list niejakiego mAxa. Gość twierdzi, że niepoważne podejście do listów czytelników jest złe i skazane na potępienie. AR to rubryka, w której czytelnicy mogą zapoznać się z opiniami innych czytelników - to fakt. Ale: listy przysyłane do AR są najczęściej poważne. Odpowiedzi w tym samym tonie sprawiłyby, że wszyscy (z wyjątkiem mAxa i innych "poważnych") zasnęliby z nudów po dwóch, trzech linijkach tekstu. Niepoważne podejście do listów czytelników ma na celu zaciekawienie innych. I zgadzam się z tym w 100%! Sam czytając CDA, zaczynam od Na Luzie i Action Redaction. Poza tym uważam się za poważnego człowieka i lubię być poważnie traktowany, ale doskonale rozumiem, że niepowaga w AR jest zamierzona. Poza tym... Gdyby niepoważny stosunek do czytelników faktycznie raził, czytelnicy przestaliby pisać i AR umarłoby śmiercią naturalną. Tak jednak nie jest. Dlaczego? I na koniec: jeżeli jesteś taki POWAŻNY, dlaczego masz tak NIEPOWAŻNĄ ksywkę? (...)***

***Marcin***

## ARefleksje

***Piszę do was w bardzo nietypowej sprawie (zawsze chciałem to powiedzieć :)) i sądzę, że dla was to pestka. Prześlijcie - obojętnie w jaki sposób - do mnie cennik zbluzgań. Rozumiecie, wokół tylko same pochwały, że człowiekowi czegoś zaczyna brakować. Dlatego zwracam się do was jako ekspertów w tej dziedzinie. Szczególnie interesuje mnie bluzganie w stylu klasycznym, rzeczowe i fachowe, uderzające do głębi, z lekką nutką dekadencji. :)***

Hm, tego typu reakcja kosztuje w AR coś około 2-3 KB porządnie wnerwiającego listu. A ty co - parę KB całkiem sensowych rzeczy nastukałeś i myślisz, że to starczy na porządny ope-er?! :).

***Widzę, że ostatnio inteligenci chwycili za pióra i zaczynają przejmować AR. A jacy z nich demagodzy: ludzie!, ludziska!, ludu mój!, do wszystkich tylko apelują. Tylko że z tego powodu AR zmienia się z działu listowo-rozrywkowego na refleksyjno-listowy. (...) Dobrze chociaż, że nadal znajdą się ludzie z klasą :) i ci napiszą porządny list, który Smuggler umieści w przegródce Ludzie i ludziska.***

***I gdzie, do stu kurczaków, jest Jedi ze swoją fermą? A może? ....NIE! TO NIEMOŻLIWE!!! Jedi, powiedz, że to nieprawda. Gumowe kurczaki nie są jak wróżki? Nie umierają, gdy się o nich zapomni?***

***Trurl (dspike@interia.pl)***

(Jedi)—> Jasne, że nie umierają! A nawet gdy umrą, można im wykonać wulkanizację i będą jak nowe! I nawet do jedzenia kisielu się nadają!

## Rzycie albo śmierdź!

### [Panopticum ortograficzne]

***Dlaczego wasza gazeta śmierci? Ślizgą okładkę mogę wam odpuścić, ale już ten smrud drukarni jest zabujczy. Nie wspomnę już o kompaktach. Kiedy tłoczyli je Czechy to miały one zapach neutralny, a teras śmiercą tak że nie morzna tego opisać! Domagam się wyjaśnienia w czym żecz i natychmiastowego pozbawienia sidików i papieru na którym wydrukowany jest CDA przykrego zapachu gdysz wpływa to ujemnie na samo poczucie czytelników.***

***Mumin z kądś***

Ortografia też śmierdzi, co? :))) I to z daleka... Fuj! "Żecz" w tym, że nasza "gazeta" to tak naprawdę "Rzondza Śmierdzi Czysta i puł [lytra?]". Nie wiedziałeś?! A CD śmierdzi - ops... "śmierci" - bo zalatuje "możem" - i to tak, że aż nie "morzna" tego opisać! (W Czechach morza nie ma, stąd i CD pachniały wówczas co najwyżej bramborovymi knedlikami.) A "teras" idź do małej Mi (albo i Paszczaka) na krudki qrs gramatematyki. To poprawi ci samotnie przeczucie.

* * *

***poczebne mi som cody do jagged alliance 2 z 12/01 problem w tym że nie mam ani 12/01 ani 13/01 bardzo poczbuje tyck coduw skond je wzionsc mam jakies cody do ja2 ale nie chcom dzialac morze dlatego ze wy daliscie polskom wersje a ja mam cdy do amerykanckiej pomocy***

***[namiary znane]***

Bracie, naprawdę potrzebujesz pomocy, fakt... ale nie w grze, niestety. Po poprzednim liście myślałem, że jest nie do przebicia... I ciągle was nie doceniam :). A kody nie działają, bo są do wersji zachodniej, a my daliśmy spolszczoną...

## Terapia

***Piszę ten list, bo chcę pogratulować wam umiejętności rozśmieszania i wzruszania czytelników. Oznacza to, że dbacie o dobre zdrowie narodu. Pozwoliłem więc sobie na małe wyliczenie rzeczy śmiesznych i wzruszających w waszym piśmie:***

***1. Duża ilość (zapewne) zamierzonych literówek i błędów ortograficznych. (Niech żyje korekta!)***

"Duża" to pojęcie nader względne - ale nie będę tu nikomu wmawiał, że jesteśmy perfekcyjni i nie trafiają się nam rozmaite buraki na łamach. (A jak będziesz musiał kiedyś "przemielić" stosy cudzych [i często dla ciebie nudnych] tekstów i to "na wczoraj", dopiero wtedy zrozumiesz, co to znaczy być korektorem w CDA...)

***2. Rewelacyjne żarty, np. w recenzji Majesty Eld domaga się, by słowo "warg" tłumaczono jako "wilk".***

Prawda, że niezły dowcip? Tolkienowi też się spodobał. Uśmiał się, staruszek, do łez... Patrz też "Władca Pierścieni", tom I, strona 406, mniej więcej w 2/3 wysokości strony. (Wydanie z 1979 roku.)

***3. Bardzo śmieszna proporcja zdjęć do tekstu w piśmie (3:1).***

W JAKIM tekście? Chyba w Sobowtórach? :) Albo w Hitach Numeru, w spisie treści? Albo może coś u ciebie kiepsko z oczami lub znajomością matematyki w zakresie IV klasy szkoły podstawowej?

***4. Wzruszające neologizmy np. "strzelawka", "zajawka", "recka".***

Zmartwię cię - ani "strzelawka", ani "zajawka" nie są niestety naszymi wynalazkami. "Recka" zapewne też nie. Przec(i)eniasz nas.

***5. Przezabawny tekst o historii RPG niejakiego Dagona (dawno, ale wciąż śmieszne), w którym autor wykazał się wielką znajomością tematu. Gratuluję.***

My też gratulujemy JESZCZE większej znajomości tematu, która daje ci taką pewność siebie, że pozwala "glebić" innych bez podania choćby jednego argumentu na poparcie swoich tez. Rozumiem, że mam ci WIERZYĆ, iż masz rację? Hm. Ja jednak wolę mieć jakieś dowody. Taki niedowiarek wredny jestem.

***6. Wyciskająca łzy z oczu rubryka Action Redaction (np. listy typu Ladies' Corner).***

Naści chusteczkę... otrzyj ślepka. I nie histeryzuj. W końcu kiedyś zrozumiesz o co w tym chodzi. Mam nadzieję.

***7. Twórcze wykorzystywanie polskiej gramatyki (rozpoczynanie większości zdań onomatopeją "Nooo", vide zapowiedź FIFA 2002).***

"Nooo" to nie onomatopeja - przynajmniej z tego, co pamiętam. A to, że początkujący autorzy, którym daliśmy szansę debiutu na łamach CDA, nie piszą od razu jak Hemingway, to już naturalnie nasza wina i tu bijemy się w piersi. Jeśli zaś mówisz, że jesteśmy twórczy, pewnie masz - jak zawsze :) - rację. Tu nie będę polemizował; nikt teraz nie powie, że z krytyką nie zgadzam się "dla zasady".

***8. Treściwy Gamewalker.***

A ty pewnie oczekiwałeś jakiegoś polewania i pisania głupot? To nie u nas! Myśmy poważne pismo, za uśmiech dostajemy po premii! A za śmiech obrywają nam... uszy.

***9. Świetne Przemyślenia (na waszym miejscu nie ujawniałbym ich autora).***

Na twoim miejscu uważałbym teraz, żeby nie pęknąć z dumy, która cię wyraźnie rozpiera (chyba że to tak po fasolce cię wzdyma?). A napisz, bracie, do tego działu. Ukaż głębię i finezję SWOICH przemyśleń. Czekamy na tekst... ale nie dłużej niż 30 lat.

***10. Nikła kompetencja (idiotyzmy wypisywane w recenzjach).***

Niech no wezmę wspomnianą lupę - może dostrzegę jakieś przykłady jako dowód... Hm, zaraz - może trzeba wziąć mikroskop? Ha - wiem, po prostu ponownie mamy ci wierzyć na słowo. OK. :)

*11. Wyraźna komercjalizacja pisma.*

Teraz to już się palę ze wstydu. Naturalnie waćpan jest ponad to, by poczytać dyskusję, jaka rozpętała się na temat "komercjalizacji" (CDA i nie tylko) tak w Action Magu, jak i na łamach AR (np. 1/02). Toż po co czytać to, co mówią inni - skoro i tak ważne jest TYLKO to, co się samemu mówi. I czego naturalnie udowadniać nie musisz, bo to sama prawda objawiona...

***Na koniec muszę powiedzieć, że wasza gazeta jest tylko dodatkiem do 3 płyt CD. PS Zmieńcie hasło reklamowe na "CD-Action, 3 płyty CD z dołączonym pismem o grach komputerowych".***

**The Red**

Nooo... [(c) zapowiedź FIFA 2002] już ci lepiej, prawda? Pokazałeś, że jesteś wielki, kompetentny, wiesz lepiej itd. Ciąłeś nas ostrym mieczem błyskotliwego umysłu niczym wiedźmin mantikorę ...Dowartościowany? No to OK, wpuść następnego sfrustrowanego, nawet nie wiesz, jaka jest kolejka. A że dla nas liczy się tylko kasa, to rozumiesz - tempo, tempo, tempooo! (Pojemnik na wylanie resztek żółci i chusteczki higieniczne do otarcia brody ze śliny są koło kosza na śmieci.) Nie twierdzę, że nie masz wcale racji - ale przecież obaj wiemy, że tak naprawdę chodziło ci nie o krytykę, a możliwość wyżycia się. I nie martw się, co byś zrobił na naszym miejscu - to ci na pewno nie grozi. Slogan, i owszem, zmienimy - na "CD-Action - tu wyleczysz swoje kompleksy". PS Nam wystarczy powtórzyć coś raz, byśmy pojęli aluzję, szczególnie zaś aż tak subtelną. Nam wystarczy powtórzyć coś raz, byśmy pojęli aluzję. Nam wystarczy powtórzyć... Nam wystarczy... Nam... Pojął już - czy mam dalej powtarzać?

## Ludziskowa Pomocna Dłoń

***Kiedyś, gdy grałem na kompie, połowa ekranu stała się czarna, a przez środek przebiegała biała krecha. Rozczepiłem cały komp i próbowałem przeinstalować Windows, ale nie mogłem tego zrobić, bo prawie nic nie widziałem. Codziennie włączałem komp z nadzieją, że zdarzy się cud. I pewnego dnia monitor się odblokował (...) - po 10 minutach znowu połowę ekranu zasłoniła ciemność. Od razu napisałem ten list. Dla pewności: monitor mam 2,5 roku. Proszę, pomóżcie mi, bo nie wiem, co robić.***

**Janosik**

Wdziej kierpce, weź ciupagę i komp i idź do serwisu (heeej! z przytupem, Janicku), gdzie FACHOWIEC sprawdzi nie tylko monitor, ale np. kartę graficzną, bo i ona mogła walnąć. Ludzie, oczekiwanie na cud bezpośredni ("może samo się naprawi?") albo pośredni ("Smuggler powie zaklęcie i będzie uzdrowiona maszyna moja!") - to jak czekanie na Godota albo premierę Duke Nukem Forever. Raczej nic z tego nie będzie. W takich wypadkach nie piszcie listów do AR - bo co możemy poradzić? Gdy komp nawali albo nawala - jedynym właściwym adresem jest najbliższy serwis. PS Chorych też nie uzdrawiamy. Oscypków nie scupujemy. :) I nie wiemy, gdzie jest Maryna(ta).

***(...) Mam problem z ekranem. Piszczy co parę minut, ale za chwilę przestaje. Mój telefon. (...)***

**P.P.**

Może ekran jest głodny? Ja tam bym położył na obudowie monitora trochę whiskasa... Albo czuje się samotny? Albo może ci komórka za monitor wpadła? ...Zanim zaczniecie pisać, że znowu wyśmiałem kogoś, kto pisze do nas, mając Bardzo Poważny Problem i Oczekując Pomocy, przypominam o: a) istnieniu FAQ-u (tam piszę, do kogo w redakcji zwracać się z problemami sprzętowymi) oraz b) takim formułowaniu pytań, by MOŻNA było odpowiedzieć na nie sensownie. Choć dajcie nam tę szansę :). Bo obecnie możemy się tylko troszkę ponabijać...

## Ludzie i ludziska

***Ostatnio bawiąc się w Internecie, wkradłem się komuś do skrzynki i zmieniłem hasło - ale potem wszystko poprawiłem. Czy można powiedzieć o mnie, że jestem hakerem?***

Nie. Mogę za to powiedzieć, że jesteś patafianem - ale rokującym nadzieję na to, że będzie z ciebie człowiek. Pomyśl tylko, jak TY byś się poczuł, gdyby ktoś grzebał w twoich prywatnych rzeczach, czytał twoje osobiste listy czy pamiętnik. Miłe to nie jest, prawda? Więc "nie czyń drugiemu...". Skoro już czujesz się hakerem, włam się na jakiś obstawiony firewallami i tym podobnymi "zasiekami" serwer pod Uniksem - sam wtedy zobaczysz, ile naprawdę umiesz i czy potrafisz tak zatrzeć ślady, by cię na tym/po tym nie nakryli smutni panowie w czerni. :)

***Dlaczego nie robicie konkursów dla całej rzeszy ludzi. (...) Ostatnio zauważyłem, że tylko dla prenumeratorów. I wystawcie na nagrody jakiś dobry sprzęcior: przegrywarki, skanery itd.***

**Maniak 2**

Od tego hakowania masz problemy ze ślepkami czy jak? Nie twierdzę, że konkursów dla czytelników jest mnóstwo - ale są na tyle często, że nawet mając -10 dioptrii na każdym oku, powinieneś je czasem zauważyć. I nie są to trudne konkursy. A co do nagród - zostań pomocnikiem św. Mikołaja i namów go, by nas sponsorował. Albo "zhakuj" jakąś hurtownię sprzętu i każ sobie przysłać, co chcesz. Paniatno, gaspadin hakier? Sezam mieści się trzy ulice w lewo i pod górkę...

***Pewnego razu wybrałem się do kolegi, by pograć w AvP. Graliśmy i graliśmy - i nie przestawaliśmy. Zabijaliśmy Alienów bez litości. (...) Gdy skończyliśmy, poszedłem do domu. Tam się zamyśliłem: SKĄD, DO K*** NĘDZY, W GRACH WZIĘŁA SIĘ PRZEMOC. (...)***

**Gavel**

K...(*)! No nie wiem! :)

(*) - K... = *Kurczę Gumowe - a coście myśleli, co?!*

***

***Tym razem opowiem wam o moim Pe(co)(ch)cecie. Stoi on sobie na biurku obok Dukarki, między dwoma Włośnikami. Przed Mon(iki)torem siedzi Klawatura. Na biurku mam jeszcze Mi(erni)kofon. Pod biurkiem trzymam jeszcze Stację Disco, a w niej CD-RUM, który się obkręca cztery razy (to jego prędkość). Niestety nie wiem, czym karmi się Miskę. (...) Mój Proces(or) trwa już 3 lata (...) - jest on firmy Inter Pięta (nazwa chyba francuska, więc tak ją czytam). Mam też P(ł)ytę G(ł)ówną, ale nie znalazłem na niej żadnych gier. Raz wziąłem swoją kartę muzyczną, ale nie chcieli mnie przyjąć do zespołu Backup Boys. Zresztą podobnie było z kartą graficzną. To nie to co karta (Land) Rowerowa. W moim Twardym Pysku zmieściło się 5 gier, ale zaraził się wirusem i teraz denerwuje mnie przez zaniki Pamięci. Mam też fajną podstawkę na sok, która wysuwa się, gdy ją nacisnę. Rodzice kupili mi Na(d)grywarkę płyt CD, ale nie korzystam z niej, bo mi robi dziury w czystych płytkach. W moim systemie jest jakiś wirus o nazwie Hard Drive - dlatego, gdy gram w samochodówki, nigdy nie mogę dojechać jako pierwszy. Ostatnio zmieniłem Tapetę w Komputerze, teraz Ekran ocieka klejem i nic nie widzę. Często bywam też w Internacie pod ksywką "The Bill". (...) Nie boję się, gdy wyleję napój na komputer, bo w Internacie są Kanały i ciecz nimi spływa. Problem stanowi za to Kosz, bo gdy wrzucam papierek pod klapę D(r)ukarki - to go tam nie przesyła! Obecnie gram w gry, takie jak Tm Rider, Missing in CD-Action, Cake III: Arena, Flesh Fast, Need for Spit, The Stink!, Star Utopia, Max Paint, Shotgun: Total Wars, Balgurs Date, Dlia Blo(oda), Half-Wife, Steal Soldiers, House of Dad 2, Tropi - co?, Aliens vs. Prokurator. (...) Uzdrawiam całą Redakcję i ludzi z uszczerbkiem zdrowotnym po przeczytaniu tego listu.***

**Pedigri Kahn (z planety Rabka)**

Hehehe :). Dobre. Nie wiem, jak czytelnicy przy lekturze - ja się szczerze zarykiwałem podczas przepisywania go do AR. Kongratulejszn!

***

***1. Kiedyś bardzo mi się podobała wasza gazeta.***
***2. Teraz też mi się bardzo podoba.***

Nie-jesteśmy-gazetą... grrr... Zapamiętajcie to: CDA to PISMO albo czasopismo, albo miesięcznik, ew. magazyn. Ale nie GAZETA. To tak, jakby samochód nazwać jednośladem albo skuterem.

***3. Wasze pismo fajnie pachnie.***

**Marian ze Złocieńca**

Przed czytaniem w toalecie czy po? :)

***

***A propos nauczycieli "informatyków". (...) Ponieważ zasmakowałem w robieniu stronek (a to dzięki Couekowi i Metzgerowi), po lekcji poszedłem do nauczycielki przekonać ją, by mnie "zwerbowała". Oto, jak wyglądała rozmowa:***

***- Psze Pani, słyszałem, że będzie robiona strona naszej szkoły... Czy można się w tym celu zgłaszać i do kogo?***
***- A w czym ty robisz?***
***- W "Pajączku 2000 Pro"...***
***- A, to nie... My robimy w kodzie HTML.***

**Lucky_Loki**

***

***Przyłączam się do listu pewnego kolesia, który twierdził, że wasz "sprzęt" jest do kitu. Również go nie czytam, bo jest strasznie nudny. Po co jakieś tabele z nic niemówiącymi wynikami testów?***

Od następnego numeru zamiast nudnych tabel będziemy tam przyklejać lizaki albo zdjęcia pań ubranych głównie we własną skórę. Pasuje? Pamiętaj tylko, że farba drukarska ciężko schodzi z języka i spoconych palców. Ew. damy kasety magnetofonowe z nagraną wypowiedzią - żebyś nie mówił, że one ci nic nie mówią. :)

***

***(...) Ale ogólnie podobają mi się recenzje i gra na CD-ku. "Apropos" nie działa u mnie najlepiej. Często zawiesza się w różny sposób i z różnych przyczyn. Poradźcie!***

**Jerzyk**

Tak, z tą grą o nazwie "Apropos" (rewelacyjna symulacja czekania na tramwaj w konwencji turowej strategii; gatunek: PKP & RTG klatki piersiowej) stale są problemy. Ale to dlatego, że wymaga ona wysmarowania procesora śmietaną (18%) przed uruchomieniem. Było o tym w instrukcji... no, ja wiem, że ta instrukcja była tylko po koreańsku oraz alfabetem Braille'a - po retoromańsku. Ale to drobiazg. Taki fachman jak ty na pewno sobie poradzi. A jak nie - jest na to skuteczna rada: weź 5 kg młotek i parę razy walnij mocno w sam środek komputera, gdzieś w okolicach karty graficznej. Gwarantuję, że od tego momentu nigdy już nie będziesz miał problemu z wieszającą się grą "Apropos" - ani żadną inną ...A tak serio, ręce troszkę opadają po takim liście.

***

***Postanowiłem napisać, co sądzę o CD-Action. Sądzę, że przyda wam się to. Przede wszystkim będzie lepiej, by to, co sądzę jakoś uporządkować. Gwoli jasności i przejrzystości będzie w punktach.***

***1. Nie sądzę, bym sądził, bo sądzi się, żeby nie sądzić, aby nie być sądzonym (tak sądzę).***
***2. A jeśli sądzę (choć nie sądzę), to sądzę, że o moim sądzeniu przesądzam ja (a przynajmniej tak sądzę).***
***3. Nie sądzę, aby to, co sądzę, było sądzone zupełnie serio (sądzę, że to, co sądzę dziś, jeszcze nie przesądza o tym, co bym sądził jutro, bo sądzę, że sądziłbym zupełnie inaczej - nie sądzicie?).***
***4. A poza tymi osądami, sądzę, że zawsze, jak sądzę, ja sądzę pierwszy i nie sądzę, że to, iż ja znów sądzę, jest - sądząc logicznie - w porządku - osądźcie pierwsi (co o tym sądzicie?).***
***5. Nie sądzę, że posądzacie mnie o to, że się wymiguję (choć nie sądzę, że sądzę poprawnie). Sądźcie, jak sądzicie - ja tam sądzę, że nie sądzę, żeby sądzenie było moją mocną stroną (osądźcie zresztą sami).***
***6. A tak w ogóle to sądzę, że wstrzymam się z sądzeniem, by mnie nie posądzono o przesadzone osądzanie (surowo się osądzam, nie sądzicie?).***

***To chyba przesądza sprawę - nie sądzę, żebyście sądzili, że ja sądzę, że nie sądzicie, że wyczerpałem temat (tak przynajmniej sądzę). :))) A teraz poważnie (heh, jak chcę, to mogę). ;)***

**Digitus Infamis Asinus Asinorum**

Nie sądzę. Dlatego resztę wyciąłem, bo posądziłem cię, że wodę lejesz. :)

***Czytelników (p)osądzali***

**Smuggler & Mr Jedi,**
**pod każdym względem skromni i doskonali :)**
**[i gościnnie Advocatus CD-Actionus]**

# TIPSY

## Battle Realms



Jak zburzyć budynek wroga?
1. Wybierz budynek.
2. Naciśnij jednocześnie **CTRL + D**.
3. Napawaj się widokiem. :)

## Capitalism II

Aby włączyć tryb cheatów, wpisz: [**SHIFT**] + **6789**, a następnie kliknij **OK** w okienku z zapytaniem o aktywację cheatów. Teraz wciśnij [**Alt**] + [**C**], a dostaniesz 10 000 000 $.

## Civilization 3

• Jak mieć 100 000 zł na starcie i nie tylko to?
Wpisz się (imię gracza) jako **Leemur**.

• Odkrywanie mapy
Zgraj stan gry, jako nazwę podaj: **multi**. Potem wczytaj grę.

## Europa Universalis II (PC)

Aby wprowadzić cheat, naciśnij **F12**, by otworzyć okienko do ich wpisywania - wprowadź kod, naciśnij **Enter**, a następnie [**Ctrl**] + [**F12**] - zamkniesz okienko. A oto dostępne kody:
**dagama** - 6 kupców
**pocahontas** - 6 kolonistów
**vatican** - 6 dyplomatów
**loyola** - 6 misjonarzy
**montezuma** - +50 000 dukatów
**swift** - główna prowincja dostaje 10 000 nowych mieszkańców
**oranje** - ustawia Stability na +3
**russianhordes** - usuwa limity dotyczące siły roboczej
**difrules** - nigdy nie przegrasz bitwy
**columbus** - odkrywa całą mapę. Uwaga! Tego cheata nie można wyłączyć, więc jakby co, musisz najpierw zapisać grę, oglądać do woli, a następnie ją wczytać.
**pappenheim** - włącza/wyłącza Fog of War
**richelieu** - pozwala dowodzić wszystkimi oddziałami wojskowymi (wyłącza się po ponownym wpisaniu tego kodu)
**wallenstein** - pozwala oglądać status wszystkich prowincji (wyłącza się po ponownym wpisaniu tego kodu)
**robespierre** - pozwala dowolnie zmieniać politykę wewnętrzną
**ney** - nie zatrzymuje gry przy nowych wiadomościach
**gustavus** - dodaje 100 dukatów do funduszu lądowego (land tech)
**drake** - dodaje 100 dukatów do funduszu morskiego (naval)
**cromwell** - dodaje 100 dukatów do funduszu infra
**polo** - dodaje 100 dukatów do funduszu handlowego (trade tech)
**cortez** - eliminuje wszystkich rdzennych mieszkańców
**alba** - włącza/wyłącza rewolty
**tilly** - komputer nie wypowie wojny (wyłącza się po ponownym wpisaniu tego kodu)
**tordesillas** - włącza/wyłącza efekty Treaty of Tordesillas (Hiszpania i Portugalia mogą atakować wszystkich spoza Europy)
**luther** - włącza/wyłącza efekty reformacji (można zmienić wiarę na protestancką)
**calvin** - włącza/wyłącza efekt Johna Calvina (można zmienić wiarę na kalwinizm)
**trent** - włącza/wyłącza efekty Council of Trent (anuluje efekty Johan Calvina i Treaty of Tordesillas)

Uwaga! Niektóre efekty zadziałają tylko po jakimś roku. Poza tym część efektów przeznaczona jest tylko dla niektórych narodów i włączenie ich, gdy gramy kimś innym, może zawiesić grę.

## Heli Heroes

W czasie gry naciśnij [~], wpisz kod, i **Enter**.

**GiveMeAll** - wszystkie możliwe cheaty naraz!
**GiveMeFuel** - paliwo na maks
**MoreLives** - życia na maks
**HealthMe** - energia na maks
**GiveMeInvulnerable** - 30-sekundowa nietykalność
**GiveMeInvisibility** - 30-sekundowa niewidzialność
**GiveMeAllAmmo** - wszelka możliwa broń!

## Mall Tycoon

Na głównym ekranie gry naciśnij **CTRL** i wpisz:
**hditech** - kończysz właśnie prowadzony projekt
**hdilore** - wszystkie odkrycia
**hdizooma** - nieskończony zoom
**hdidizzy** - po wpisaniu cheatu, trzymając wciśnięty Alt, naciskaj klawisze kursora, (góra/dół) by dowolnie manipulować kamerą
**hdiart** - animacje
**hdirate** - + 100 w mall ranking
**hdicash** - +100 000 $
**hdimax** - ???

## Master Rallye

W **Options=>Game Options** wpisz się (jako nazwisko gracza)
**MEGOTPELKA** - dostęp do wszystkiego
**MRWHIPPIER** - dostęp do Invitation
**MONKEYMRMAGIC** - dostęp do Master Rallye
**OPENROYSLOT** - dostęp do wszelkich wozów
**NINETYFOUR** - dostęp do wszelkich klas wozów
**SWEDGERAMA** - dostęp do Challenge

## Max Payne

• **Nieskończony bullet time**
Przypisz '**shootdodge**' do klawisza [**1**] na klawiaturze numerycznej. Teraz możesz mieć bullet time'u, ile tylko zechcesz i jak długo zechcesz. Naciśnięcie [**7**] na tej klawiaturze numerycznej - przywraca normalne tempo gry.

• **Max czy nie Max**
W czasie gry naciskaj [**9**] i [**3**] na klawiaturze numerycznej, by widzieć nowe wcielenia Maxa, ale uważaj - niektóre z nich nie mają możliwości obsługi niektórych broni.

• **Skok o level**
Naciśnij [**0**] na klawiaturze numerycznej.

## Secret Service: In Harms Way

Podczas gry anciśnij [~] na konsoli i wpisz:
**aigodmode 1** - god mode
**aiprotectprotectee 1** - inne god mode [dla podopiecznych?]

## Sid Meier's Sim Golf

• Chcesz mieć więcej kasy? Jednocześnie naciśnij [**Shift**] + [**=**] - dostaniesz 10 000 $

• Małe urozmaicenie? Naciśnij jednocześnie [**CTRL**] + [**S**], a następnie po puszczeniu klawiszy wpisz **BOMBSHEEP**. Efekt murowany!

## Shadow Force: Razor Unit

Naciśnij tyldę [~] i wpisz kod, dopisując po nim **1**, by zaktywizować, i **0**, by wyłączyć. Np. god 1.
**aiGodMode** - god mode... dla wrogów
**aiProtectProtectee** - god mode (jakieś inne)
**god** - god mode
**aiDisableEars** - wrogowie cię nie słyszą
**aiDisableEyes** - niewidzialność
**noclip** - przenikanie przez ściany

## Star Wars: Starfighter

W czasie gry idź do **option menu** i wpisz kody:
**overseer** - dostęp do wszystkiego
**bluensf** - dostęp do dodatkowych pojazdów
**jarjar** - jarjar mode
**minime** - god mode
**director** - tryb reżysera?
**nohud** - odblokowane bonuski

**Tipsy o nieznanym działaniu:** ltdjgd; james; heroes; planets; ships; woz; lateam; slteam; simon; credits

## Stronghold (PC)



• **Powstrzymanie ataków niedźwiedzi**
Kiedy widzisz nadchodzącego niedźwiedzia lub słyszysz, jak atakuje, wybuduj wokół niego drewnianą palisadę, a zdechnie z głodu. Możesz także wysłać przeciw niemu łuczników, co jest szybszym sposobem pozbycia się misiów i zwiększenia swej popularności.

• **Szybkie pozbycie się wrogów**
Najprościej ponownie użyć łuczników: rozstawiamy ich jak najwięcej na murze skierowanym w kierunku nadchodzących oddziałów wroga. Nawet mała ich liczba poradzi sobie ze znacznie liczniejszymi siłami napastników.





*Dla niecierpliwych.*